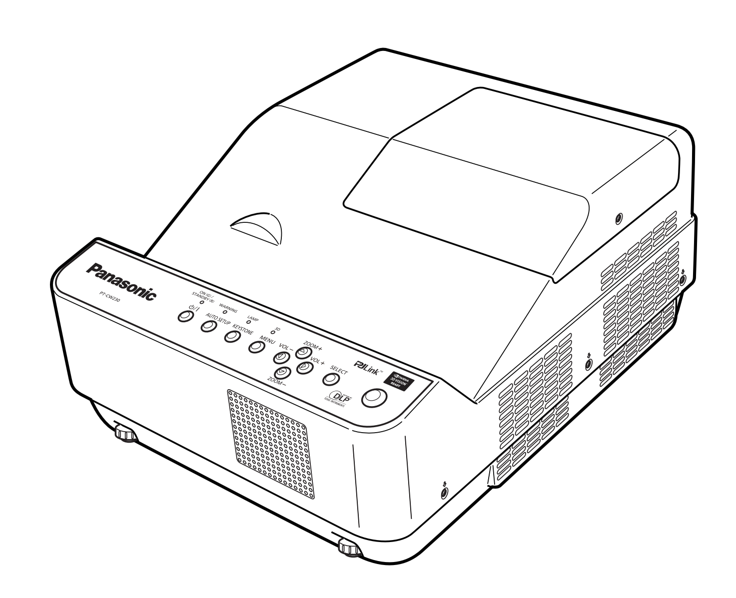
Panasonic®

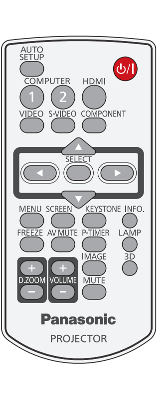
Manuel d'utilisation

Opérations sur le projecteur

Projecteur à puce DLP™ Utilisation commerciale

N° De Modèle PT-CW230U
PT-CX200U





Merci d'avoir acheté ce produit Panasonic.

■ Avant toute utilisation de cet appareil, veuillez lire les instructions attentivement et conservez ce mode d'emploi pour toute utilisation ultérieure.

Pour plus informations sur l'utilisation de ce produit via un réseau, référez-vous au « Manuel d'utilisation - Opérations sur le réseau ».

FRENCH

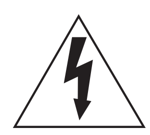
MB2AC-F

Avis important concernant la sécurité !

AVERTISSEMENT :	POUR RÉDUIRE LES RISQUES D'INCENDIE OU D'ÉLECTROCUTION, NE PAS EXPOSER CE PRODUIT À LA PLUIE OU À L'HUMIDITÉ.

Alimentation électrique :	Ce projecteur LCD est conçu pour fonctionner sur un courant domestique ca de 100 V - 240 V, 50 Hz/60 Hz AC uniquement.
MISE EN GARDE :	Le cordon d'alimentation CA qui est fourni avec le projecteur en tant qu'accessoire ne peut être utilisé que pour des alimentations électriques jusqu'à 125 V, 10 A. Si vous devez utiliser des tensions ou des courants plus importants, il faut obtenir un cordon d'alimentation séparé de 250 V. Si vous utilisez le cordon d'accessoire dans de telles situations, cela peut entraîner un incendie.

AVERTISSEMENT : RISQUE D'ÉLECTROCUTION, NE PAS OUVRIR.

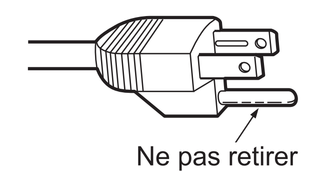


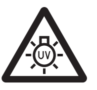
Le symbole éclair avec une tête en forme de flèche à l'intérieur d'un triangle équilatéral, est destiné à alerter l'utilisateur de la présence de tensions dangereuses non isolées à l'intérieur du produit. Ces tensions peuvent être d'une puissance suffisante pour constituer un risque d'électrocution pour les individus.



Le point d'exclamation dans un triangle équilatéral a pour but d'alerter l'utilisateur de la présence d'importantes instructions de fonctionnement et de maintenance (entretien) dans les documents accompagnant l'appareil.

MISE EN GARDE : Cet appareil est équipé d'une fiche d'alimentation de type mise à la terre à trois broches. Ne pas retirer la goupille de mise à la terre de la fiche d'alimentation. Il s'agit d'une caractéristique de sécurité. S'il n'est pas possible d'insérer la fiche dans la prise, contacter un électricien. Ne pas invalider le but de la mise à la terre.





AVERTISSEMENT :
DÉSACTIVEZ LA LAMPE UV AVANT D'OUVRIR LE CACHE DU LIVRE.

Avis important concernant la sécurité !

AVERTISSEMENT:

- Ne pas utiliser dans une salle informatique telle que définie dans la norme pour la protection des appareils électroniques de traitement informatique/de données, ANSI/NFPA 75.
- Pour un appareil connecté en permanence, un appareil déconnecté directement accessible devra être incorporé dans le câblage de l’installation du bâtiment.
- Pour des appareils enfichables, la prise de courant devra être installée à proximité des appareils et doit être facile d’accès.

Avis important concernant la sécurité !

AVERTISSEMENT:

■ ALIMENTATION

La prise de courant ou le disjoncteur doivent être installés à proximité de l'appareil et doivent être d'accès facile en cas de problèmes. Si les problèmes suivants surviennent, coupez immédiatement l'alimentation électrique.

Si l'on continue d'utiliser le projecteur dans ces conditions, cela peut entraîner un incendie ou des chocs électriques.

- Si des objets étrangers ou de l'eau pénètrent dans le projecteur, couper immédiatement l'alimentation électrique.
- Si le projecteur tombe ou si le cabinet est cassé, couper l'alimentation électrique.
- Si l'on remarque une émission de fumée, d'odeurs suspectes ou de bruits provenant du projecteur, couper l'alimentation électrique.

Veuillez contacter un centre technique agréé pour des réparations et ne pas tenter de réparer le projecteur vous-même.

Pendant un orage, ne pas toucher le projecteur ou le câble.

Il y a risque d'électrocution.

Faire attention à ne pas endommager le cordon d'alimentation.

Si le cordon d'alimentation est endommagé, cela peut entraîner un incendie et des chocs électriques.

- Ne pas endommager le cordon d'alimentation, ne pas le modifier, ne pas le placer sous des objets lourds, ne pas le chauffer, ne pas le placer près d'objets chauffants, ne pas le tordre, ne pas le plier ou le tirer excessivement et ne pas le rouler en boule.

Si le cordon d'alimentation est endommagé, le faire réparer par un centre technique agréé.

Insérez la prise d'alimentation fermement dans la prise de courant.

Si la fiche n'est pas complètement insérée, cela peut entraîner des chocs électriques ou la faire surchauffer.

- Ne pas utiliser un câble électrique autre que celui fourni.
- Ne pas utiliser le cordon électrique pour d'autres appareils électriques.
- Si la fiche est endommagée ou la plaque de la prise desserrée, celles-ci ne doivent pas être utilisées.

Nettoyer la prise d'alimentation régulièrement afin d'éviter toute accumulation de poussière.

Le fait de ne pas respecter ces consignes peut entraîner un incendie.

- Si de la poussière s'accumule sur la fiche du cordon d'alimentation, l'humidité peut endommager l'isolant.
- Si le projecteur n'est pas utilisé pendant une période prolongée, débrancher la fiche du cordon d'alimentation de la prise de courant.

Débrancher la fiche du cordon d'alimentation de la prise de courant et l'essuyer régulièrement avec un tissu sec.

Ne pas manipuler la prise d'alimentation avec les mains mouillées.

Cela peut entraîner des chocs électriques.

Ne pas surcharger la prise murale.

Si l'alimentation est surchargée (par exemple, par l'utilisation de trop d'adaptateurs), cela risque de faire surchauffer le projecteur et peut entraîner un incendie.

■ LORS DE L'UTILISATION/INSTALLATION

Ne pas placer de récipient contenant du liquide sur le projecteur.

Si de l'eau se renverse sur le projecteur ou pénètre dans celui-ci, il y aura risque d'incendie ou d'électrocution.
Si de l'eau entre à l'intérieur du projecteur, entrer en contact avec un centre technique agréé.

Ne pas placer le projecteur sur des matériaux comme un tapis ou du tissu éponge.

Cela peut provoquer une surchauffe du projecteur, pouvant entraîner des brûlures, un incendie ou endommager le projecteur.

Endroits humides ou poussiéreux ou dans des endroits où le projecteur peut entrer en contact avec des fumées grasses ou de la vapeur.

L'utilisation du projecteur dans de telles conditions peut causer un incendie, des chocs électriques ou une détérioration du boîtier en plastique. Une détérioration du plastique risquerait en effet d'entraîner une chute du projecteur en cas d'installation au plafond.

Ne pas installer ce projecteur dans un endroit qui n'est pas assez résistant pour supporter le poids du projecteur ou sur une surface en pente ou instable.

Cela peut faire tomber le projecteur ou le faire basculer, ce qui peut entraîner des dommages ou des blessures.

Ne pas placer un autre projecteur ou d'autres objets lourds sur le projecteur.

Cela peut déséquilibrer le projecteur et le faire tomber, ce qui peut entraîer des dommages ou des blessures.
Le projecteur sera endommagéou déormé.

AVERTISSEMENT:

Toute installation (tel que le support au plafond) doit être effectuée uniquement par un technicien qualifié.
Si l'installation n'est pas faite correctement, cela peut entraîner des blessures ou des accidents, comme des chocs électriques.

- N'utilisez aucun support autre que le support au plafond agréé.
- Veillez à utiliser le câble fourni avec la base de fixation du projecteur en plafond à titre de mesure de sécurité supplémentaire afin d'éviter la chute du projecteur. (À installer dans un endroit différent du support au plafond.)

Ne pas obstruer les orifices d'entrée et de sortie d'air.
Cela risque de faire surchauffer le projecteur, et causer un incendie ou endommager le projecteur.

- Ne placez pas le projecteur dans des endroits étroits et mal ventilés.
- Ne pas placer le projecteur sur du tissu ou du papier, ces matériaux peuvent être aspirés dans l'orifice d'entrée d'air.

Ne pas placer les mains ou autres objets près de l'orifice de sortie d'air.
Cela peut entraîner des brûlures ou abîmer vos mains ou d'autres objets.

- De l'air chaud sort par l'orifice de sortie d'air. Nepas placer les mains ou le visage ou des objets incapables de supporter la chaleur près de l'orifice de sortie d'air.

Ne pas regarder la lumière émise par la fenêtre de projection et ne pas y exposer la peau lorsque le projecteur est utilisé.
Cela peut entraîner des brûlures ou une perte de la vue.

- Une lumière intense est émise par la fenêtre de projection du projecteur. Ne pas exposer vos yeux ou vos mains directement à cette lumière.
- Veiller particulièrement à ce que les enfants ne regardent pas dans la fenêtre de projection. En outre, éteindre le projecteur et le débrancher si vous vous en éloignez.

Ne pas insérer d'objets étrangers dans le projecteur.
Cela peut entraîner un incendie ou des chocs électriques.

- Ne pas insérer d'objets métalliques ou inflammables dans le projecteur ou les faire tomber dessus.

Ne jamais entreprendre de modification quelconque ou le démontage du projecteur.
Des hautes tensions peuvent entraîner un incendie ou des chocs électriques.

- Pour toute inspection, réglage ou réparation, s'adresser à un centre technique agréé.

Veiller à ce qu'aucun objet métallique, objet inflammable ni liquide n'entre à l'intérieur du projecteur. Veiller à ce que le projecteur ne prenne pas l'humidité.
Cela peut entraîner un court-circuit ou une surchauffe et peut causer un incendie, un choc électrique ou endommager le projecteur.

- Ne pas placer de récipients contenant du liquide ou des objets métalliques à proximité du projecteur.
- Si du liquide entre à l'intérieur du projecteur, entrez en contact avec votre revendeur.
- Faire particulièrement attention aux enfants.

Utiliser le support au plafond indiqué par Panasonic.
Un support au plafond défectueux peut entraîner des risques de chute.

- Installer le câble de sûreté sur le support au plafond pour éviter la chute du projecteur.

AVERTISSEMENT:

■ ACCESSOIRES

Ne pas utiliser ou manipuler les piles de manière inappropriée, se référer à ce qui suit.
Sinon, cela peut entraîner des brûlures, les piles risquent de fuir, de surchauffer, d'exploser ou de prendre feu.

- Utiliser uniquement les piles spécifiées.
- Ne pas démonter des piles à anode sèche.
- Ne pas chauffer les piles ou ne pas les mettre dans de l'eau ou au feu.
- Veiller à ce que les bornes + et - des piles n'entrent pas en contact avec des objets métalliques tels que colliers ou épingles à cheveux.
- Ne pas ranger les piles avec des objets métalliques.
- Ranger les piles dans un sac en plastique, et ne pas les ranger à proximité d'objets métalliques.
- Lorsqu'on insère les piles, veiller à ce que les polarités (+ et -) soient bien respectées.
- Ne pas utiliser une pile neuve avec une ancienne, ni mélanger différents types de piles.
- Ne pas utiliser des piles dont le revêtement externe s'écaille ou a été retiré.
- Retirer les piles usées de la télécommande au plus vite.
- Isoler la pile à l'aide d'un ruban ou autre matériau similaire avant de la mettre au rebut.

Ne pas laisser les enfants manipuler les piles (AAA/R03).

- La pile peut entraîner des blessures corporelles si elle est avalée.
- Si elle est avalée, consulter un médecin immédiatement.

Si le fluide de la pile fuit, ne pas le toucher à mains nues et prendre les mesures suivantes le cas échéant.

- Si du fluide de pile touche votre peau ou un vêtement, cela peut entraîner une inflammation cutanée ou des blessures. Rincer à l'eau claire et consulter un médecin immédiatement.
- Si du fluide de pile entre en contact avec vos yeux, cela peut entraîner une perte de la vue. Dans ce cas, ne pas se frotter les yeux. Rincer à l'eau claire et consulter un médecin immédiatement.

Ne pas démonter la lampe.
Si la lampe se casse, cela risque d'entraîner des blessures.

Remplacement de la lampe.
La lampe a une pression interne élevée. Si elle est manipulée incorrectement, une explosion et de graves blessures ou des accidents peuvent s'ensuivre.

- La lampe peut facilement exploser si elle est heurtée contre des objets durs ou si on la laisse tomber.
- Avant de remplacer la lampe, veiller à débrancher la fiche du cordon d'alimentation de la prise de courant. Il y a risque d'électrocution ou d'explosion.
- Lorsque vous remplacez la lampe, mettez l'appareil hors tension et laissez la lampe refroifir pendant au moins 1 heure avant de la manipuler, sans quoi vous pourriez vous brûler.

Ne pas laisser des enfants ou des animaux domestiques toucher la télécommande.

- Après avoir utilisé la télécommande, la ranger hors de portée des enfants ou des animaux domestiques.

Ne pas utiliser le cordon d'alimentation fourni avec un autre appareil que ce projecteur.

- L'utilisation du cordon d'alimentation fourni avec d'autres appareils que ce projecteur peut entraîner un court-circuit ou une surchauffe et causer un choc électrique ou un incendie.

Retirer les piles épuisées de la télécommande au plus vite.

- Laisser les piles dans la télécommande peut entraîner la fuite du fluide des piles, une surchauffe ou l'explosion des piles.

MISE EN GARDE:

■ ALIMENTATION

Lors du débranchement du cordon d’alimentation, assurez-vous de tenir la prise et le connecteur d’alimentation.
Si vous tirez sur le cordon d’alimentation lui-même, il sera endommagé et cela peut causer un incendie, des courts-circuits ou des chocs électriques sérieux.

Si vous n’utilisez pas le projecteur pendant une longue période de temps, débrancher la fiche du cordon d’alimentation de la prise de courant et retirer les piles de la télécommande.

Débrancher la fiche du cordon d’alimentation de la prise de courant avant d’effectuer tout nettoyage ou remplacement de l’unité.
Sinon cela peut causer des chocs électriques.

■ LORS DE L’UTILISATION/INSTALLATION

Ne pas peser de tout son poids sur ce projecteur.
Vous risquez de tomber ou le projecteur peut casser ce qui peut causer des blessures.

- Veiller tout particulièrement à ce que les enfants ne se tiennent pas debout ou ne s’asseyent pas sur le projecteur.

Ne pas utiliser le projecteur dans des lieux extrêmement chauds.
Cela peut entraîner la détérioration du boîtier externe ou des composants internes ou un incendie.

- Soyez particulièrement vigilant(e) dans des lieux exposés à la lumière solaire directe ou à proximité d’un four.

Débrancher toujours tous les câbles avant de déplacer le projecteur.
Le fait de déplacer le projecteur avec des câbles branchés peut endommager les câbles, ce qui pourrait causer un incendie ou des chocs électriques.

■ ACCESSOIRES

Ne pas utiliser l’ancienne lampe.
Cela risque d’entraîner une explosion de la lampe.

Si la lampe s’est cassée, ventiler immédiatement la pièce. Ne pas toucher ni approcher le visage des morceaux cassés.
Le non respect de cette consigne peut entraîner l’absorption du gaz par l’utilisateur. Ce gaz se dégage lorsque la lampe est cassée et il contient presque autant de mercure qu’une lampe fluorescente, de plus les morceaux cassés peuvent provoquer des blessures.

- Si vous pensez avoir inhalé du gaz ou que du gaz a pénétré dans votre bouche ou dans vos yeux, contactez un médecin immédiatement.
- S’adresser au revendeur pour le remplacement de la lampe et l’inspection de l’intérieur du projecteur.

Avis important concernant la sécurité !

Marques commerciales

- HDMI, le logo HDMI et High-Definition Multimedia Interface sont des marques commerciales ou des marques déposées de HDMI Licensing LLC. HDMI™ HIGH-DEFINITION MULTIMEDIA INTERFACE
- NVIDIA®, the NVIDIA® logo, and 3D VISION™ are registered trademarks and/or trademarks of NVIDIA Corporation in the United States and other countries.
- Les autres noms, noms d'entreprises ou noms de produits utilisés dans ce manuel d'utilisation sont des marques commerciales ou des marques déposées de leurs propriétaires respectifs.

Veuillez noter que le manuel d'utilisation ne contient pas les symboles ® et ™.

Illustrations de ce manuel d'utilisation

- Notez que les illustrations du projecteur et des écrans peuvent être différentes de celles que vous voyez réellement.

Références aux pages

- Dans ce manuel d'utilisation, les références aux pages sont indiquées comme suit : (➡ page 00).

Terminologie

- Dans ce manuel d'utilisation, l'accessoire « Télécommande sans fil » est indiquée ici par « Télécommande ».

Fonctions du projecteur

Fonction Réglages auto

▶ Cette fonction permet la Recherche d'entrée, la Keystone automatique et le Réglage PC automatique en appuyant sur la touche <AUTO SETUP>.

Fonction Arrêt immédiat

▶ La fonction Arrêt immédiat vous permet de débrancher le cordon secteur de la prise murale ou de couper le courant même pendant la projection.

Un écran large dans un espace limité

▶ Un objectif à faible focale vous permet de projeter de larges images même sur une courte distance.

Fonction Réseau local

▶ Cette fonction vous permet de piloter et gérer le projecteur via le réseau.

Fonction d'affichage 3D

▶ Ce projecteur peut afficher la vidéo 3D utilisant le Frame Sequential Format, vous pouvez visualiser des contenus dynamiques 3D en utilisant des lunettes 3D.

Étapes rapides

Pour plus de détails, consultez les pages correspondantes.

1. Configuration de votre projecteur. (➡ page 21)



2. Connexion à d’autres dispositifs. (➡ page 25)



3. Branchement du cordon d’alimentation. (➡ page 26)



4. Mise sous tension. (➡ page 28)



5. Sélection du signal d’entrée. (➡ page 31)



6. Réglage de l’image. (➡ page 31)

Sommaire

Assurez-vous de lire la section « Avis important concernant la sécurité ». (➡ page s 2 à 8)

Informations importantes

Préparation

Mise en route

Fonctionnement de base

Réglages

Entretien

Annexe

Précautions d’utilisation

Précautions lors du transport

- Lors du transport du projecteur, le tenir fermement par le dessous et éviter de le soumettre à des vibrations ou des impacts trop forts. Cela peut endommager les éléments internes de l’appareil et causer des dysfonctionnements.
- Ne pas transporter le projecteur avec les pieds réglables sortis. Cela peut endommager les pieds réglables.

Précautions lors de l’installation

■ Ne pas utiliser le projecteur en extérieur.

- Le projecteur est prévue exclusivement pour une utilisation en intérieur.

■ Ne pas installer le projecteur dans les lieux suivants.

- Lieux sujets aux vibrations et aux impacts comme une voiture ou tout autre véhicule : Cela peut endommager les éléments internes de l’appareil et causer des dysfonctionnements.
- À proximité de la sortie d’air d’un climatiseur ou d’éclairages (lampes de studio, etc.) où les changements de température peuvent être brusques (Environnement de fonctionnement ➡ page 78) : Cela peut raccourcir la durée de vie de la lampe ou causer une déformation du boîtier externe ainsi que des dysfonctionnements.
- À proximité de lignes électriques à haute tension ou de moteurs : Cela peut interférer avec l’utilisation du projecteur.

■ Veiller à faire appel à un technicien spécialisé ou à votre fournisseur pour l’installation du projecteur au plafond ou au mur.

Cette opération nécessite un support au plafond en option.
Modèle Nº : ET-PKV100H (pour plafonds hauts), ET-PKV100S (pour plafonds bas),
ET-PKC100B (Base de montage du projecteur), ET-PKC100W (Support pour montage mural).

■ Si vous utilisez le projecteur à une altitude dépassant 1 000 m, veillez à régler [Contrôle du ventilateur] sur [Off].

Ne pas respecter cette consigne peut raccourcir la durée de vie des éléments internes et causer des dysfonctionnements.

■ Si vous utilisez le projecteur à une altitude dépassant 1 000 m mais inférieure à 2 000 m, veillez à régler [Contrôle du ventilateur] sur [On 1].

Ne pas respecter cette consigne peut raccourcir la durée de vie des éléments internes et causer des dysfonctionnements.

■ Si vous utilisez le projecteur à une altitude dépassant 2 000 m mais inférieure à 2 700 m, veillez à régler [Contrôle du ventilateur] sur [On 2].

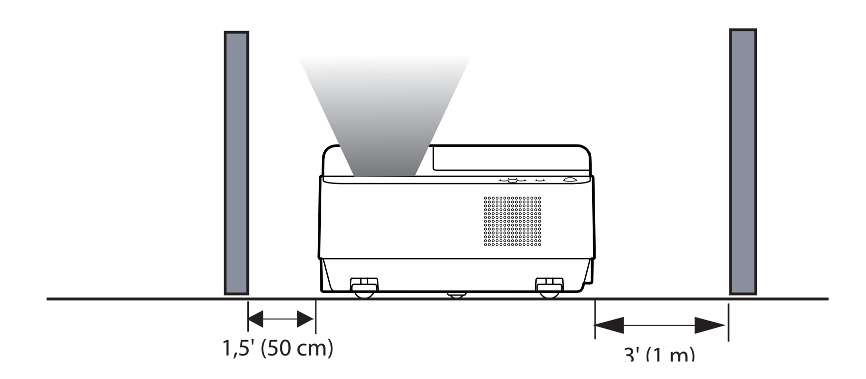
Ne pas respecter cette consigne peut raccourcir la durée de vie des éléments internes et causer des dysfonctionnements.

■ Ne pas installer le projecteur à une altitude supérieure à 2 700 m au-dessus du niveau de la mer.

Ne pas respecter cette consigne peut raccourcir la durée de vie des éléments internes et causer des dysfonctionnements.
\

Précautions lors de l’installation des projecteurs

- N’empilez pas les projecteurs.
- N’obstruez pas les orifices de ventilation (entrée et sortie) du projecteur.
- Évitez que l’air chaud et froid des systèmes de climatisation ne souffle directement sur les orifices de ventilation (entrée et sortie) du projecteur.



- Ne placez pas le projecteur dans un espace confiné.
  Si vous devez placer le projecteur dans un espace restreint, prévoyez une climatisation et une ventilation supplémentaires. Si la ventilation est insuffisante, la chaleur persistante peut déclencher le circuit de protection du projecteur.

Sécurité

Respectez les mesures de sécurité lors de l’utilisation du projecteur pour prévenir les éventuels incidents suivants.

- Fuite d’informations personnelles via ce produit.
- Utilisation non autorisée de ce produit par un tiers malveillant.
- Prise de contrôle ou arrêt de ce produit par un tiers malveillant.

Instructions de sécurité (➡ page 57)

- Attribuez un mot de passe aussi difficile à deviner que possible.
- Modifiez fréquemment votre mot de passe.
- Panasonic ou ses entreprises affiliées ne vous demanderont jamais votre mot de passe. Ne révélez jamais votre mot de passe si vous recevez une telle demande.
- Le réseau de connexion doit être sécurisé par un pare-feu et autres.
- Attribuez un mot de passe au projecteur et restreignez l’accès aux utilisateurs autorisés.

Élimination

Lors de la mise au rebut du produit, demandez aux autorités compétentes la bonne méthode de mise au rebut à employer.
La lampe contient du mercure. Lors de la mise au rebut de la lampe usagée, demandez aux autorités compétentes sur la bonne méthode à employer pour la mise au rebut de l'unité.
Mettez au rebut les piles usagées selon les directives ou règlementations locales.

Précautions lors de l'utilisation

Comment obtenir la meilleure qualité d'image

- Fermez les rideaux ou les volets de toutes les fenêtres et éteignez les lampes fluorescentes voisines de l'écran afin que la lumière extérieure ou la lumière des lampes intérieures ne l'éclaire pas.
- En fonction du lieu d'utilisation du projecteur, l'air chauffé d'un orifice de sortie ou d'air chaud ou froid d'un climatiseur peut créer un effet d'oscillation sur l'écran.
  Évitez l'utilisation dans des lieux où la sortie ou les flux d'air du projecteur, d'autres appareils et de climatiseurs passent entre le projecteur et l'écran.
- L'objectif du projecteur est affecté par la chaleur de la source lumineuse. C'est pourquoi la mise au point reste instable juste après la mise sous tension. La mise au point est stable après avoir projeté une image pendant au moins 30 minutes.

Ne pas toucher la surface de l'fenêtre de projection à main nue.

Si la surface de l'fenêtre de projection présente des traces de doigt ou autres, celles-ci sont agrandies et projetées à l'écran.

Puces DLP

- Les puces DLP sont fabriquées à l'aide d'une technologie de très haute précision. Veuillez noter que dans de rares cas, des pixels de haute précision peuvent ne pas s'allumer ou au contraire rester toujours allumés, mais cela ne constitue pas un dysfonctionnement.
- Orienter un faisceau laser à haute densité sur une surface de projection vitrée peut endommager les l'élément DMD.

Composants optiques

L'utilisation du projecteur dans un environnement à haute température, très exposé à la poussière ou à la fumée de cigarette raccourcira la durée de vie des composants optiques et peut imposer leur remplacement après moins d'un an d'utilisation. Pour plus de détails, consultez votre revendeur.

Lampe

La source lumineuse du projecteur est une lampe au mercure sous haute pression.
Les caractéristiques d'une lampe au mercure sous haute pression sont les suivantes.

- La luminosité de la lampe diminue au fil du temps.
- La lampe peut exploser bruyamment et les chocs ou les éclats peuvent réduire sa durée de vie.
- La durée de vie de la lampe varie considérablement selon les spécificités individuelles et les conditions d'utilisation. En particulier, une utilisation continue pendant plus de 22 heures d'affilée ainsi que des mises sous/hors tension répétitives dégradent considérablement la lampe et affectent sa durée de vie.
- Dans de rares situations, la lampe peut exploser rapidement après la projection.
- Le risque d'explosion augmente si la lampe est utilisée au-delà de son cycle de remplacement. Assurez-vous de remplacer la lampe systématiquement. (« Quand remplacer la lampe » (➡ page 64))
- Si la lampe explose, le gaz contenu dans la lampe se libère sous forme de fumée.
- Il est recommandé de stocker des lampes de remplacement en cas de nécessité.
- Il est recommandé de faire appel à un technicien autorisé ou à votre revendeur pour remplacer la lampe.

Affichage d'images 3D

Précautions pour un bon visionnage des images 3D.

- La distance à l'écran pour un visionnage 3D optimal est d'environ 3 m ou plus, vos yeux doivent être de niveau avec l'écran.
- Regarder des images 3D sur une longue durée ou de côté peut entraîner un stress oculaire.
- Faites des pauses lorsque vous regardez des images 3D pendant longtemps. Car vos yeux peuvent être fatigués.
- Certaines sources d'images peuvent provoquer un problème d'images pseudoscopiques. Contrôlez les réglages 3D pour obtenir l'effet 3D.
- Si les images droites et gauches sont inversées, vous ne pouvez pas obtenir l'effet 3D, ce qui déclenche un stress oculaire ou des nausées.
- La perception visuelle 3D présente des différences selon les individus.
- Si votre vision est double ou si vous n'obtenez pas l'effet 3D, cessez d'utiliser le projecteur.

- Si vous ressentez de la fatigue ou des nausées, arrêtez d’utiliser le projecteur.
- Après avoir visionné des images 3D en rotation, oscillantes ou bondissantes, vous pouvez ressentir le mal des transports (cinétose 3D).
- Si vous ressentez ce symptôme, arrêtez immédiatement de visionner des images 3D et reposez-vous jusqu’à ce que le malaise s’atténue.
- Si vous visionnez dles images 3D dans un environnement à forte lumière ambiante, vous pouvez ne pas les percevoir clairement. Si vous utilisez les lunettes 3D dans une pièce à éclairage fluorescent (50 Hz), vous pouvez percevoir un clignotement. Dans ce cas, modifiez l’illumination de la pièce en l’assombrissant ou en éteignant l’éclairage.

Restrictions de visionnement des images 3D

- Les enfants de moins de six ans ne doivent pas regarder des images 3D.
- Les parents doivent accompagner et surveiller leurs enfants car ceux-ci peuvent ne pas exprimer correctement leur malaise lorsqu’ils regardent des images 3D.
- Les patients photosensibles, qui présentent une maladie cardiaque, les femmes enceintes, les personnes âgées et les personnes gravement malades et/ou ayant un antécédent épileptique ne doivent pas visionner des images 3D
- Nous vous conseillons de ne pas visionner d’images 3D si votre condition physique est mauvaise.
- Nous recommandons de ne pas visionner d’images 3D si vous avez besoin de sommeil ou avez bu de l’alcool.

En accord avec la directive 2004/108/EC, article 9(2)
Centre d’essais Panasonic
Panasonic Service Europe, une division de Panasonic Marketing Europe GmbH
Winsbergring 15, 22525 Hamburg, F.R. Allemagne

Accessoires

Vérifiez que tous les accessoires ci-dessous sont inclus avec votre projecteur. Les nombres entre parenthèses ( ) indiquent le nombre d’accessoires.

Télécommande (x1) (6451054586)	Cordon d'alimentation (x1) (6103597751)	CD-ROM (x1) (6103615875)	Piles type AAA/R03 (x2)
			(pour la télécommande)

Câble de signal RVB (x1) (6103580425)	Support de cordon secteur (x1) (6103573700) (6103595221)

Attention

- Après avoir déballé le projecteur, jetez le capuchon du cordon d’alimentation et le matériau d’emballage de manière appropriée.
- En cas de perte d’accessoires, consultez votre revendeur.
- Les références des accessoires et des composants vendus séparément sont susceptibles d'être modifiés sans préavis.
- Entreposez les petites pièces de manière appropriée et gardez-les à distance des jeunes enfants.

Contenu du CD-ROM fourni

Le CD-ROM fourni contient les éléments suivants. [● : Instructions/Liste (PDF)]

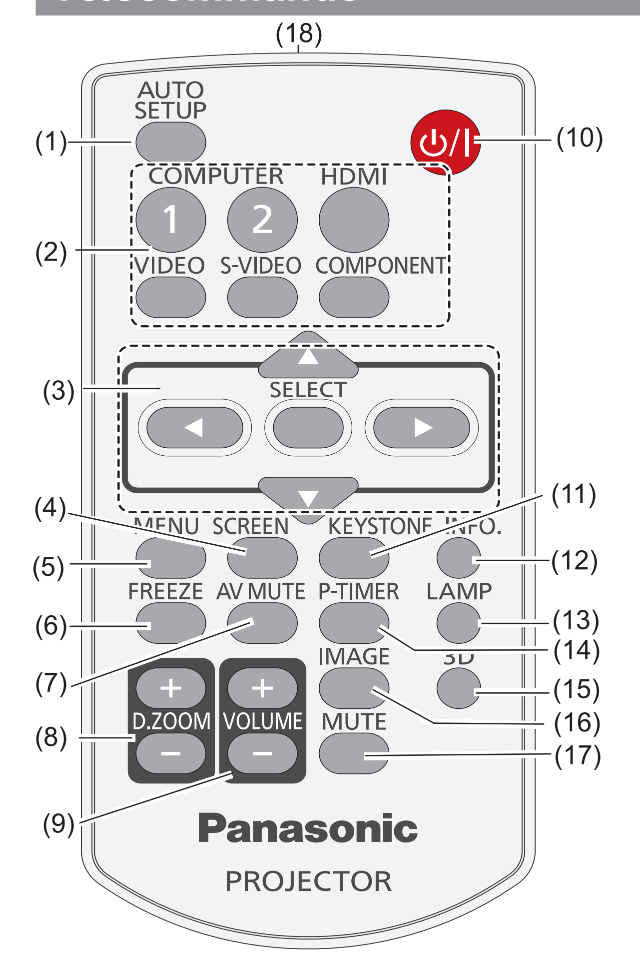
- **Manuel d’utilisation - Opérations sur le projecteur**
- **Manuel d’utilisation - Opérations sur le réseau**

Accessoires en option

Options	N° de modèle
Suspension de plafond	ET-PKV100H (pour plafonds hauts), ET-PKV100S (pour plafonds bas)
Base de montage du projecteur	ET-PKC100B
Support pour montage mural	ET-PKC100W
Lampe de rechange	ET-LAC100
Remplacement du filtre	ET-RFC100

Présentation de votre projecteur

Télécommande



(1) Touche <AUTO SETUP>
Paramétrer les réglages automatiques dans le menu des réglages. (➡ page 53)

(2) Touches de sélection des entrées : <COMPUTER 1>, <COMPUTER 2>, <HDMI>, <VIDEO>, <S-VIDEO>, <COMPONENT>.
Ces touches permettent de sélectionner le signal d'entrée. (➡ page 33)

(3) Touches ▲▼◄►, touche <SELECT>
Parcours de l'écran MENU. (➡ page 37)

(4) Touche <SCREEN>
Sélectionne un mode d'écran. (➡ page 49)

(5) Touche <MENU>
Elle ouvre ou ferme le menu à l'écran. (➡ page 37)

(6) Touche <FREEZE>
Suspend temporairement l'image projetée et le son (➡ page 34)

(7) Touche <AV MUTE>
Éteint momentanément l'image sur l'écran. (➡ page 35)

(8) Touches <D.ZOOM +/->
Zoom avant et arrière sur les images. (➡ page 35)

(9) Touches <VOLUME +/->
Elle ajustent le volume du haut-parleur. (➡ page 35)

(10) Touche < ⏻/❙ >
Elle allume ou éteint le projecteur. (➡ page 28)

(11) Touche <KEYSTONE>
Elle corrige la déformation en trapèze. (➡ page 34)

(12) Touche <INFO.>
Appel de la fonction d'information. (➡ page 34)

(13) Touche <LAMP>
Sélectionne un mode de lampe. (➡ page 35)

(14) Touche <P-TIMER>
Actionne la fonction « Minuteur présentation ». (➡ page 35)

(15) Touche <3D>
Fonctionnement de la fonction 3D. (➡ page 36)

(16) Touche <IMAGE>
Sélection du mode d'image. (➡ page 35)

(17) Touche <MUTE>
Coupe le son. (➡ page 36)

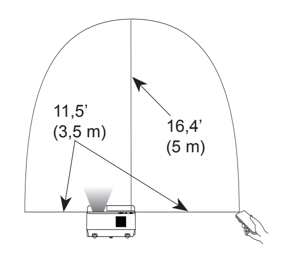
(18) Émetteur du signal de la télécommande

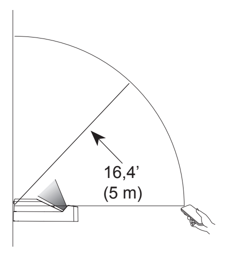
Attention

- Ne pas faire tomber la télécommande.
- Éviter le contact avec des liquides.
- Ne jamais tenter de modifier ou de démonter la télécommande.

Remarque

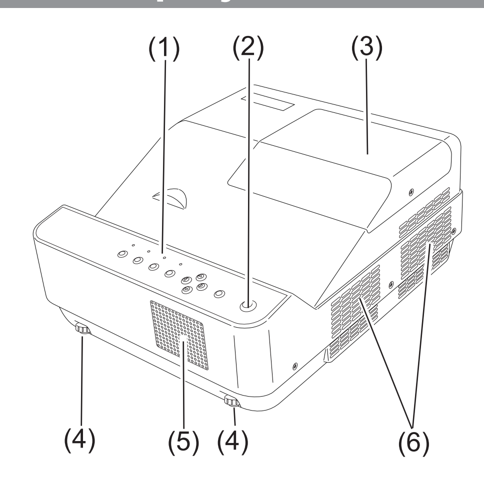
- La présence d'obstacles entre la télécommande et le récepteur du signal de télécommande risque d'entraver le bon fonctionnement de la télécommande.
- Vous pouvez commander le projecteur en reflétant le signal de la télécommande sur l'écran. La portée d'utilisation peut varier à cause de la perte de lumière due aux propriétés de l'écran.
- Lorsque le récepteur du signal de télécommande est éclairé par une lumière fluorescente ou une autre source de lumière forte, le projecteur peut devenir inactif. Placez le projecteur aussi loin de la source de lumière que possible.
- Dirigez la télécommande vers le projecteur (récepteur de télécommande infrarouge) lorsque vous appuyez sur une touche. Les illustrations ci-dessous montrent l'étendue de la portée de la télécommande.

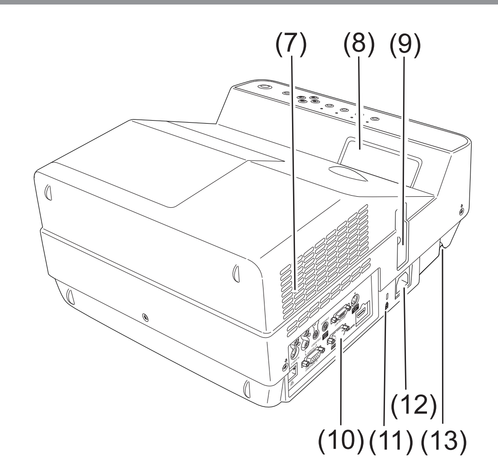




Présentation de votre projecteur

Boîtier du projecteur





(1) Panneau de commande et Vogants
(➡ page 19)

(2) Récepteur de télécommande

(3) Couvercle de la lampe (Lampe et filtre à air)
(➡ page 65)

La lampe et le filtre sont à l'intérieur.

(4) Pieds réglables
Réglage de l'angle de projection.

(5) Haut-parleur

(6) Orifice de sortie d'air

- L'air chaud est expulsé par cette ouverture. Ne placez pas d'objets sensibles à la chaleur à proximité de ce côté.

(7) Orifice d'entrée d'air

(8) Fenêtre de projection

(9) Levier de mise au point
Réglage de la mise au point.

(10) Prises et connecteurs (➡ page 19)

(11) Encoche de sécurité Kensington
Cette encoche permet d'insérer un verrou Kensington pour protéger ce projecteur contre le vol.

* *Kensington est une marque déposée de ACCO Brands Corporation.*

(12) AC IN

(13) Barre de sécurité

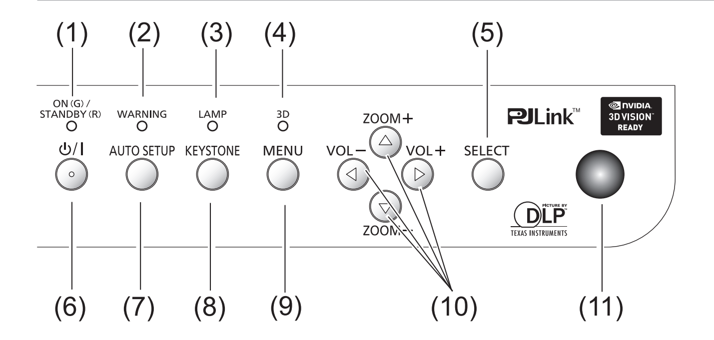
ATTENTION:

■ **Ne placez pas les mains ou d'autres objets près de l'orifice de sortie d'air.**

- Gardez les mains et le visage à distance.
- N'insérez pas votre doigt.
- Maintenez à distance les objets sensibles à la chaleur.

L'air chaud qui sort de l'orifice de sortie d'air peut brûler ou endommager les parties externes.

Panneau de commande



(1) Voyant <ON(G)/STANDBY(R)>
Indication de l'état de l'alimentation électrique.

(2) Voyant <WARNING>
Signale un état anormal du projecteur.

(3) Voyant <LAMP>
S'allume en jaune quand la durée de vie de la lampe est atteinte.

(4) Témoin <3D>
S'allume en bleu quand le projecteur est en mode 3D. (➡ page 32)

(5) Touche <SELECT>
Exécute l'élément sélectionné.

(6) Touche <⏻/|>
Allume ou éteint le projecteur.

(7) Touche <AUTO SETUP>
Paramétrer les réglages automatiques dans le menu des réglages. (➡ page 33)

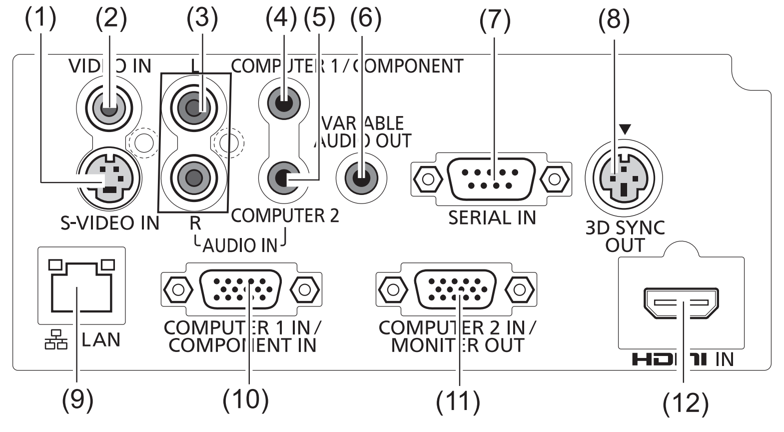
(8) Voyant <WARNING>
Elle corrige la déformation en trapèze. (➡ page 34)

(9) Touche <MENU>
Affiche l'écran MENU. (➡ page 37)

(10) Touches ▲▼(ZOOM -/+)◄► (VOL -/+)
Navigation dans l'écran MENU.
Régler le niveau du volume avec les boutons < VOL -/+>. (➡page 35)

(11) Récepteur du signal de la télécommande
La forme en saillie offre un grand angle de réception du signal de la télécommande.

Prises latérales



(1) S-VIDEO IN
Branchement des signaux d'entrée S-VIDEO.

(2) VIDEO IN
Branchement de signaux d'entrée VIDEO.

(3) AUDIO IN
Faites les branchements vers les signaux de sortie audio.
AUDIO IN comporte des prises gauche et droite (L et R).

(4) COMPUTER 1/COMPONENT AUDIO IN
Branchement de signaux d'entrée audio.

(5) COMPUTER 2 AUDIO IN
Branchement de signaux d'entrée audio.

(6) AUDIO OUT (VARIABLE)
Émet les signaux audio reçus par le projecteur.

(7) SERIAL IN
Branchement à un ordinateur via un câble RS-232C.

(8) 3D SYNC OUT
Connectez le câble de signal 3D d'un émetteur IR sans fil à cette prise

(9) LAN
Branchement d'un câble de réseau local pour une connexion en réseau.

(10) COMPUTER 1 IN/COMPONENT IN
Branchement des signaux d'entrée COMPUTER 1 IN/COMPONENT IN.

(11) COMPUTER 2 IN/MONITOR OUT
Branchement aux signaux d'entrée COMPUTER 2 IN/MONITOR OUT ou sortie des signaux RGB analogiques entrés dans le projecteur.

(12) HDMI IN
Branchement des signaux d'entrée HDMI.

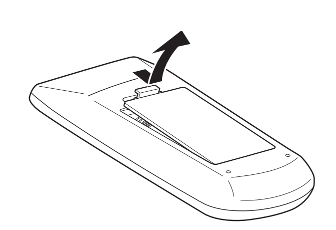
Attention

- Lorsqu'un câble réseau local est connecté directement au projecteur, la connexion réseau doit être réalisée en intérieur.

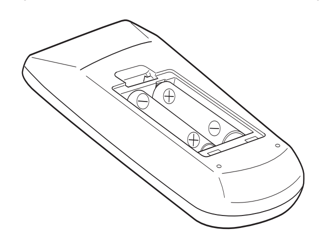
Utilisation de la télécommande

Installation et retrait des piles

1) Ouvrir le couvercle



2) Installer les piles et refermer le couvercle
(Insérer d'abord le côté -.)



- Retirer les piles dans l'ordre inverse de l'installation.

Configuration des numéros ID de télécommande

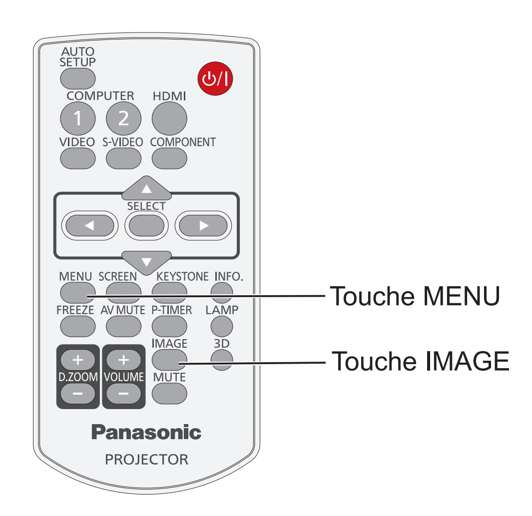
Lors de l'utilisation d'un système comportant plusieurs projecteurs, vous pouvez commander chaque projecteur individuellement au moyen d'une seule télécommande si un ID unique est attribué à chaque projecteur.
Après avoir configuré le numéro ID du projecteur, configurer le même ID pour la télécommande.
Il y a 2 codes ID différents (Code 1 et Code 2), l'identificateur d'origine est [Code 1].

Configuration du numéro ID

Restez appuyé sur les deux touches MENU et IMAGE simultanément pendant 5 secondes ou plus. Après avoir changé le code, vérifiez si la télécommande fonctionne correctement.

Remarque

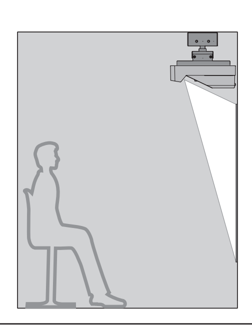
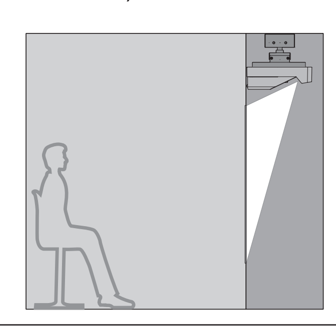
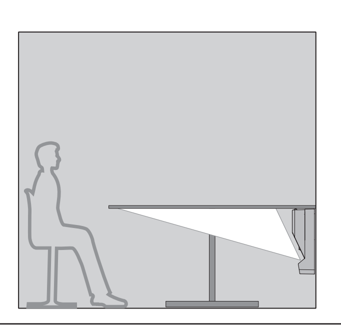
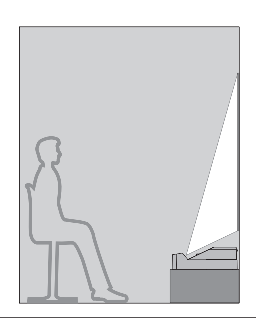
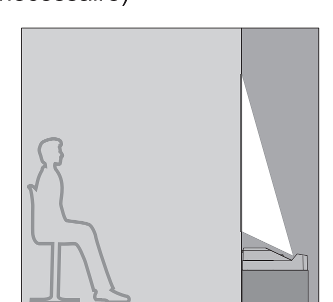
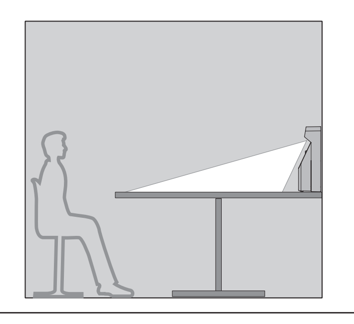
- Pour plus d'informations, reportez-vous à [Télécommande] dans le menu [Réglages] (➡ page 57).
- Cette télécommande est seulement pour les PT-CW230U et PT-CX200U. Vous ne pouvez pas utiliser d'autres projecteurs Panasonic avec cette télécommande.



Installation

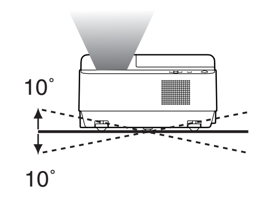
Méthode de projection

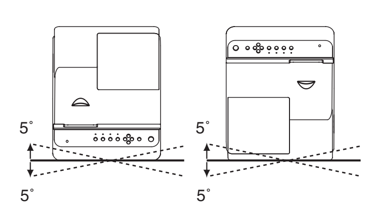
Vous pouvez utiliser le projecteur en suivant l'une des 6 méthodes de projection suivantes. Sélection de la méthode souhaitée dans le projecteur.

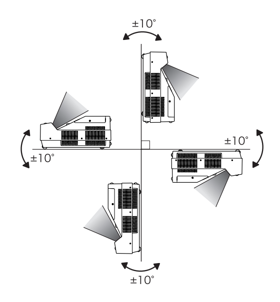
■ Suspension au plafond et projection avant 	**■ Suspension au plafond et projection arrière** (Un écran transparent est nécessaire) 	**■ Projection verticale vers le haut** (Un écran transparent est nécessaire) 
■ Pose sur un bureau/au sol et projection avant 	**■ Pose sur un bureau/au sol et projection arrière** (Un écran transparent est nécessaire) 	**■ Projection verticale vers le bas** 

Attention

- Pour une qualité de visionnage optimale, installez le projecteur dans un endroit où l'exposition de l'écran à la lumière extérieure, à la lumière d'une lampe ou à une autre lumière est minimale. De même, tirez les rideaux, fermez les stores et éteignez les éclairages.
- Ne penchez pas le projecteur de plus de 10 degrés d'un côté ou de l'autre.
- Ne penchez pas le projecteur de plus de 5 degrés sur l'un de ses côtés si l'avant ou l'arrière est incliné.







Pièces de suspension au plafond ou au mur (en option)

Vous pouvez installer le projecteur au plafond à l'aide de la suspension en option (ET-PKV100H: pour un plafond haut, ET-PKV100S: pour un plafond bas), le base de montage du projecteur ET-PKC100B en option, et Support pour montage mural ET-PKC100W.

- Utilisez uniquement les suspensions ou support mural spécifiées pour ce projecteur.
- Référez-vous au manuel d'installation de la suspension ou support mural lorsque vous installez le support et le projecteur.

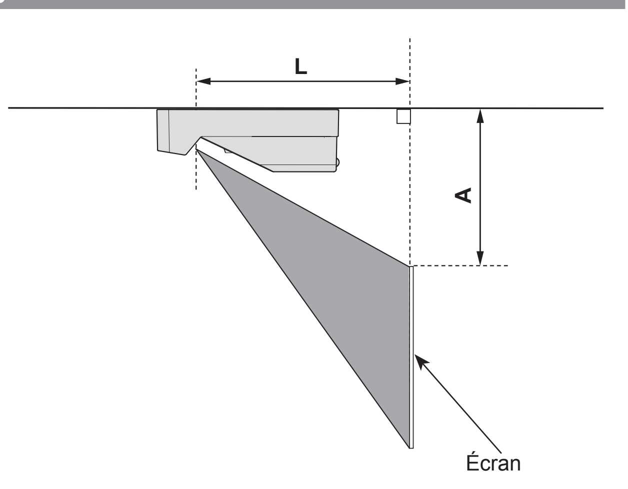
Attention

- Pour garantir la performance et la sécurité du projecteur, l'installation de la suspension ou support mural doit être effectuée par votre revendeur ou un technicien qualifié.

Taille de l’écran et distance de projection

Placez le projecteur en vous référant au schéma à droite et aux données de distance de projection. Vous pouvez ajuster la taille de l’affichage.

L	Distance de projection (cm)
SH	Hauteur de la zone de projection (m)
SW	Largeur de la zone de projection (m)
SD	Longueur de la diagonale de la zone de projection (m)
A	Hauteur du bas du projecteur au bas de l'écran (cm)



Attention

- Avant l’installation, veuillez lire la section « Précautions d’utilisation » (➡ pages 12 à 16).
- Lorsque vous comptez utiliser un projecteur DLP dans la même pièce qu’un équipement laser haute puissance, faites particulièrement attention. Si la lentille est frappée, de façon directe ou indirecte, par un faisceau laser, cela peut gravement endommager les appareils numériques Mirror et ainsi entraîner une perte de garantie.

Remarque

- Une déformation ou des irrégularités de l'écran, même légères, peuvent dégrader la qualité des images projetées lors de la projection sur un mur ou des objets plats.

Distance de projection pour le PT-CW230U

(Toutes les mesures ci-dessous sont approximatives et peuvent varier légèrement par rapport aux mesures réelles.)

Taille de la projection	Pour le format 4:3		Pour le format 16:9		Pour le format 16:10	
Diagonale de l’écran (SD)	L	A	L	A	L	A
1,40 m(55")	24,0 cm(0,79')	22,9 cm(0,75')	-	-	-	-
1,52 m(60")	26,5 cm(0,87')	24,1 cm(0,79')	23,7 cm(0,78')	27,0 cm(0,89')	23,0 cm(0,75')	22,5 cm(0,74')
1,78 m(70")	31,6 cm(1,04')	26,4 cm(0,87')	28,4 cm(0,93')	29,7 cm(0,97')	27,5 cm(0,90')	24,5 cm(0,80')
2,03 m(80")	36,7 cm(1,20')	28,6 cm(0,94')	33,0 cm(1,08')	32,5 cm(1,07')	32,0 cm(1,05')	26,5 cm(0,87')
2,29 m(90")	41,8 cm(1,37')	30,9 cm(1,01')	37,6 cm(1,23')	35,3 cm(1,16')	36,5 cm(1,02')	28,5 cm(0,94')
2,54 m(100")	-	-	42,2 cm(1,39')	38,0 cm(1,25')	41,0 cm(1,35')	30,5 cm(1,00')
2,79 m(110")	-	-	-	-	45,5 cm(1,49')	32,5 cm(1,07')

* Installez le projecteur où la distance de projection est de 23,0 cm à 45,5 cm afin de conserver les performances de l'objectif.

Toute autre distance de projection peut être obtenue en fonction des dimensions de l’écran (m) en utilisant la formule de calcul suivante.
La distance est indiquée en mètres. (La distance calculée peut ne pas être exacte.)

Si les dimensions d'écran sont indiquées pour « SD »,

	Pour le format 4:3	Pour le format 16:9	Pour le format 16:10
Hauteur d’écran (SH)	= SD(m) × 0,6	= SD(m) × 0,490	= SD(m) × 0,530
Largeur d’écran (SW)	= SD(m) × 0,8	= SD(m) × 0,872	= SD(m) × 0,848
Distance de projection (L)	= 0,200425 × SD(m) - 0,039967	= 0,18196 × SD(m) - 0,039967	= 0.1770 × SD(m) - 0,039967

Distance de projection pour le PT-CX200U

(Toutes les mesures ci-dessous sont approximatives et peuvent varier légèrement par rapport aux mesures réelles.)

Taille de la projection	Pour le format 4:3		Pour le format 16:9	
Diagonale de l'écran (SD)	L	A	L	A
1,27 m(50")	-	-	24,8 cm(0,81')	35,5 cm(1,17')
1,40 m(55")	25,1 cm(0,82')	25,2 cm(0,83')	27,7 cm(0,91')	38,0 cm(1,25')
1,52 m(60")	27,7 cm(0,91')	26,6 cm(0,87')	30,6 cm(1,00')	40,5 cm(1,33')
1,78 m(70")	33,0 cm(1,08')	29,3 cm(0,96')	36,4 cm(1,19')	45,5 cm(1,49')
2,03 m(80")	38,3 cm(1,26')	31,9 cm(1,05')	42,1 cm(1,38')	50,5 cm(1,66')
2,29 m(90")	43,7 cm(1,43')	34,6 cm(1,14')	-	-

* Installez le projecteur où la distance de projection est de 23,0 cm à 45,5 cm afin de conserver les performances de l'objectif.

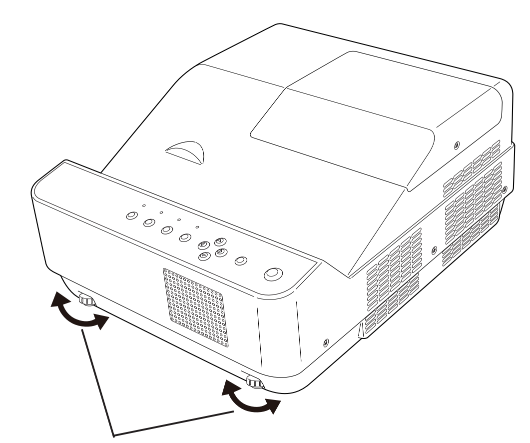
Toute autre distance de projection peut être obtenue en fonction des dimensions de l'écran (m) en utilisant la formule de calcul suivante.
La distance est indiquée en mètres. (La distance calculée peut ne pas être exacte.)

Si les dimensions d'écran sont indiquées pour « SD »,

	Pour le format 4:3	Pour le format 16:9
Hauteur d'écran (SH)	= SD(m) × 0,6	= SD(m) × 0,490
Largeur d'écran (SW)	= SD(m) × 0,8	= SD(m) × 0,872
Distance de projection (L)	= 0,2092 × SD(m) - 0,041703	= 0,227909 × SD(m) - 0,041703

Réglage des pieds réglables avant

Levez l'avant du projecteur et tournez les pieds réglables afin d’obtenir une hauteur et une inclinaison appropriées.
Vous pouvez tourner les pieds réglables avant pour les sortir. Vous pouvez les tourner dans le sens inverse pour les rétracter.
(Vous pouvez ajuster l’angle de projection verticalement.)



Plage de réglage : 1,0 degrés

Attention

- De l’air chaud sort de l'orifice de sortie d’air lorsque la lampe est allumée. Ne touchez pas directement l'orifice de sortie d'air lorsque vous ajustez les pieds réglables avant.
- Si une distorsion en trapèze apparaît sur l’image projetée, utilisez la fonction « Correction du trapèze » du menu « Écran ». (➡ page 50)

Remarque

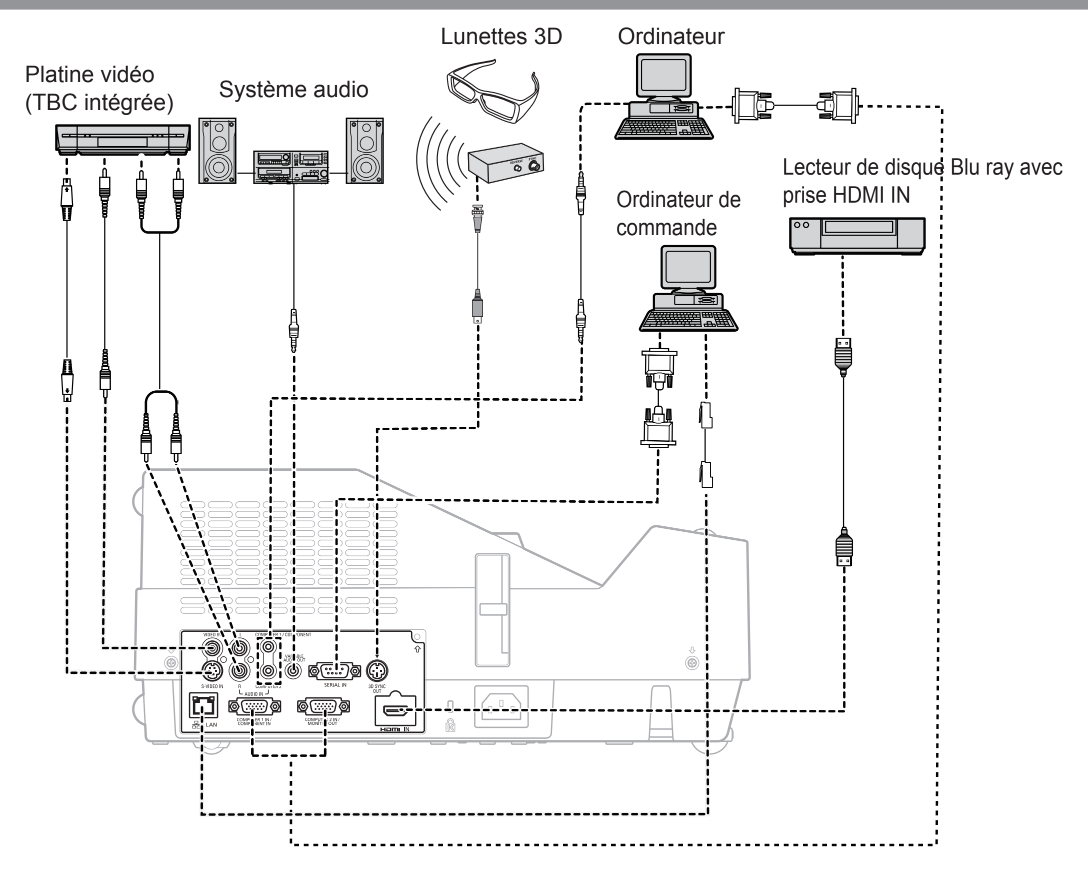
- Vissez les pieds réglables. Vous entendrez un clic lorsque la limite est atteinte.

Connexions

Avant la connexion avec le projecteur

- Lire attentivement le mode d'emploi de chaque périphérique avant d'entreprendre les connexions.
- Déconnecter l'interrupteur d'alimentation avant de connecter les câbles.
- Si aucun câble de connexion n'est fourni avec l'appareil, et qu'aucun câble en option ne permet sa connexion, vous devrez chercher vous-même un câble de connexion adapté à cet appareil.
- Les signaux vidéo trop instables peuvent faire vaciller ou onduler aléatoirement les images sur l'écran. Dans ce cas, un dispositif de correction de base temporelle (TBC) devra également être connecté.
- Le projecteur accepte les signaux suivants : VIDEO, S-VIDEO, RGB analogique (avec synchronisation TTL) et signal numérique.
- Certains modèles d'ordinateurs ne sont pas compatibles avec le projecteur.
- Si vous utilisez des câbles longs pour connecter chaque équipement au projecteur, il est possible que l'image ne soit pas affichée correctement à moins d'utiliser un compensateur.
- Pour en savoir plus sur les signaux vidéo reconnus par le projecteur, reportez-vous à la « Liste des signaux compatibles ». (➡ pages 73-76)

Exemple de branchement



Attention

- N'utilisez que des platines vidéo disposant d'un dispositif de correction de base temporelle intégré (TBC), ou utilisez un TBC entre le projecteur et la platine vidéo.
- Si la connexion envoie des signaux de salve non standard, l'image peut être déformée. Dans ce cas, connectez une TBC entre le projecteur et la platine vidéo.

Remarque

- Lors de l'utilisation d'un câble HDMI, vérifiez qu'il est conforme à la norme HDMI. L'utilisation d'un câble non conforme à la norme HDMI peut entraîner des problèmes comme une image tronquée ou qui ne s'affiche pas.
  Lors de la connexion du signal 1 080p à l'aide d'un câble HDMI, vérifiez que celui-ci est conforme au signal 1 080p.
- Ce projecteur ne reconnaît pas la liaison Viera (HDMI).
- Pour en savoir plus sur les signaux RGB pouvant être connectés à partir d'un PC, référez-vous à la « Liste des signaux compatibles ». (➡ pages 73-76)
- Voir « Opérations sur le réseau » dans le manuel d'utilisation fourni sur le CD-ROM pour plus d'informations sur les communications par réseau local entre le projecteur et l'ordinateur.

Mise sous/hors tension

Branchement du cordon d'alimentation

Veillez à insérer fermement le cordon d'alimentation dans son embase afin d'éviter qu'il ressorte.

Support de cordon secteur

Un support de cordon secteur est conçu pour empêcher le cordon secteur CA de se détacher du projecteur. Insérez correctement le cordon secteur dans son support comme illustré dans la figure (1) :

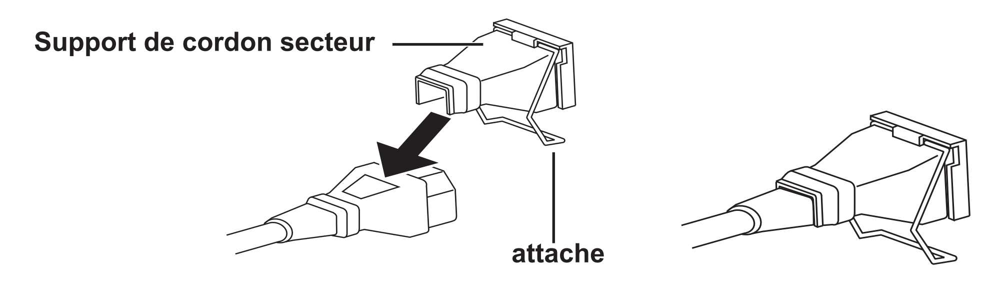


Figure (1)

Fixation

Fixez le cordon secteur avec son attache au projecteur en suivant les étapes suivantes.

1) Branchez le cordon secteur avec son support au projecteur comme illustré dans la figure (2).

2) Poussez vers le bas l'attache du support du cordon secteur pour le fixer au projecteur. Il est correctement fixé lorsque vous entendez un son « CLIC ». La figure (3) représente un branchement correct.

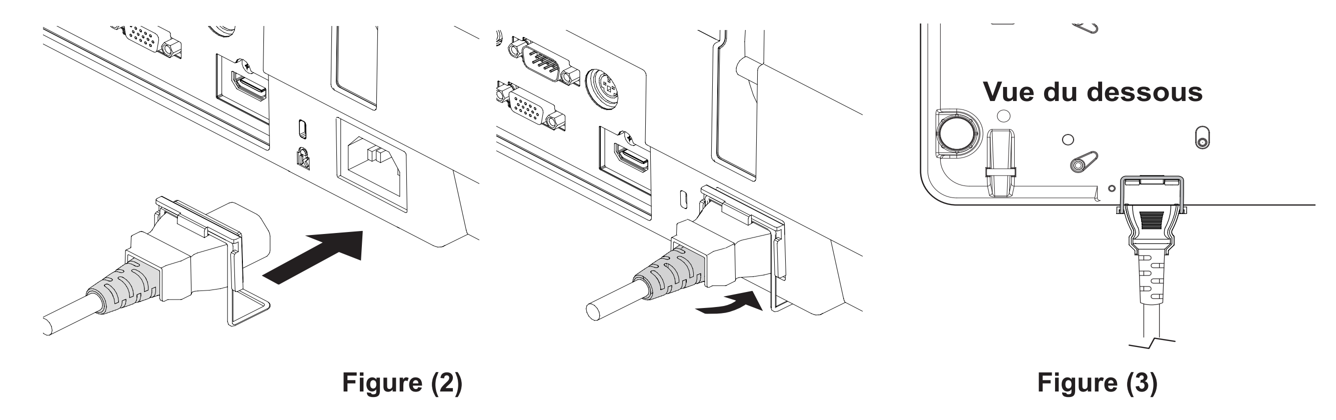
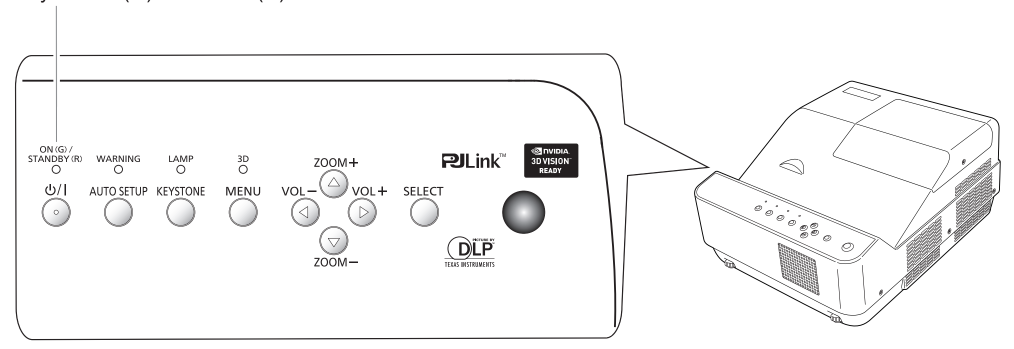


Figure (2) **Figure (3)**

Fonctionnement de base

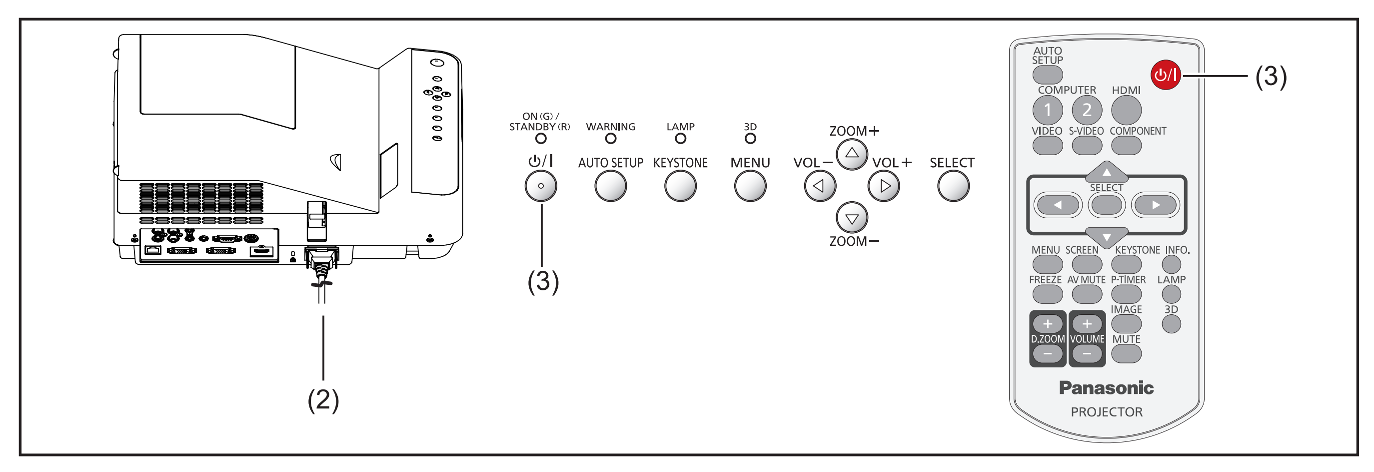
Voyant ON(G)/STANDBY(R)

Le voyant <ON(G)/STANDBY(R)> vous informe de l’état de l’alimentation. Vérifiez l’état du voyant <ON(G)/STANDBY(R)> avant d’utiliser le projecteur.



État du voyant		État
Éteint		Le cordon secteur est débranché.
ROUGE	Allumé	Le cordon secteur est branché.
		Le projecteur est en mode veille après le refroidissement n'est pas terminé.
	Clignotant	Le projecteur refroidit. Le projecteur ne peut pas être rallumé avant la fin durefroidissement et l'arrêt du clignotement du témoin <ON(G)/STANDBY(R)>.
		La température à l'intérieur du projecteur est anormalement élevée et le projecteur se refroidit. Et le voyant <WARNING> clignote également rouge (➡ page 61). Le projecteur ne peut pas être rallumé avant le refroidissement complet et l'arrêt du clignotement du voyant <ON(G)/STANDBY(R)>.
VERT	Allumé	Projection.
	Clignotant	Le projecteur est en veille par la fonction [Gestion courant]. La lampe de projection sera allumée si le signal d'entrée est restauré ou sur unepression d'un bouton du panneau de commande ou de la télécommande. (➡page 56)

Mise sous tension du projecteur



1) Effectuez tous les branchements de périphériques (ordinateur, magnétoscope, etc.) avant d'allumer le projecteur.

2) Branchez le cordon d'alimentation secteur du projecteur sur une prise secteur. Le voyant <ON(G)/STANDBY(R)> s'allume en rouge.

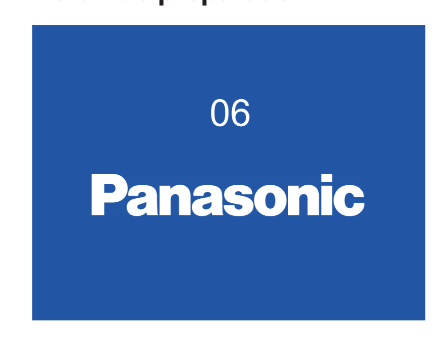
3) Appuyez sur la touche <⏻/|> du panneau de commande ou de la télécommande. Le voyant <ON(G)/STANDBY(R)> s'allume en vert et les ventilateurs démarrent. L'affichage de préparation apparaît à l'écran et le décompte commence.

4) Une fois le compte à rebours terminé, la source d'entrée sélectionnée en dernier et l'icône d'état d'alimentation de la lampe apparaissent sur l'écran.

5) En l'absence de signal d'entrée au démarrage du projecteur ou si le signal actuel n'est pas détecté lors de l'utilisation du projecteur, la fenêtre de sélection Vidéo/Ordinateur s'affiche à l'écran. Veuillez déplacer le pointeur sur la source d'entrée souhaitée en utilisant les touches ▲▼ et en appuyant sur la touche <SELECT>. Suivez ensuite les instructions de la fenêtre de l'assistant du signal d'entrée pour corriger le signal et la connexion.

Si le projecteur est protégé par un code PIN, la boîte de dialogue Entrée du code PIN apparaît. Saisissez le code PIN comme indiqué en page suivante.

Écran de préparation



L'affichage de préparation disparaît après 30 secondes.

Écran initial



Sélection vidéo/Ordinateur



Remarque

- Lorsque la fonction de [Sélection logo] est réglée sur [Off], le logo n'apparaît pas sur l'écran (➡ page 55).
- Lorsque [Arrêt cpte.à reb.] ou [Off] est sélectionné dans la fonction [Affichage], le compte à rebours n'apparaît pas sur l'écran (➡ page 54).
- Si la fonction [Recherche d'entrée] est réglée sur [On 2], le signal d'entrée est recherché automatiquement (➡ page 53).
- Lorsque la fonction de [Démarrage immédiat] est [On], le projecteur s'allume automatiquement dès que vous branchez le cordon d'alimentation CA sur une prise secteur.

Saisir un code PIN

Appuyez sur ▲▼ pour entrer un chiffre. Appuyez sur ► pour valider le chiffre et déplacer le cadre rouge sur la case suivante. Le chiffre devient ∗. Si vous avez validé un chiffre incorrect, la touche de pointage ◄ vous permet déplacer le pointeur vers le chiffre que vous souhaitez corriger, saisissez ensuite le bon chiffre.

Répétez cette étape pour terminer la saisie d'un numéro à quatre chiffres.

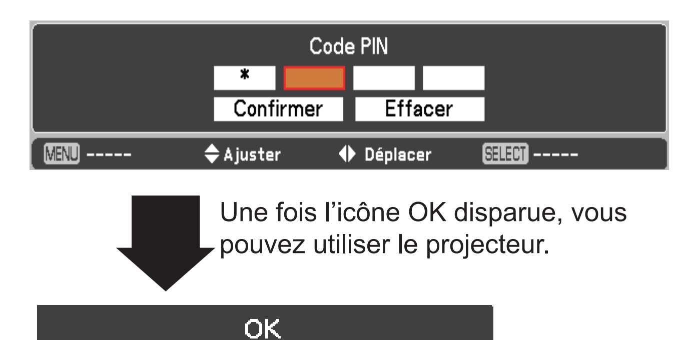
Après avoir saisi le numéro à quatre chiffres, placez le pointeur sur « Confirmer ». Appuyez sur la touche <SELECT> pour commencer à utiliser le projecteur.

Si vous avez entré un code PIN incorrect, Code PIN et le nombre (∗∗∗∗) deviennent rouges quelques instants. Recommencez la saisie du code PIN correct.

Remarque

- Si vous ne saisissez pas le code PIN correct en moins de trois minutes après l'apparition de la boîte de dialogue du code PIN, le projecteur s'éteint automatiquement.
- « 1234 » a été défini en usine comme code PIN par défaut.

Boîte de dialogue Saisie du code PIN



Une fois l'icône OK disparue, vous pouvez utiliser le projecteur.

Mise hors tension du projecteur

1) Appuyez sur la touche <⏻/|> de la télécommande ou du projecteur; le message **Éteindre ?** apparaît sur l’écran.

2) Appuyez à nouveau sur la touche <⏻/|> pour éteindre le projecteur. Le voyant <ON(G)/STANDBY(R)> se met à clignoter en rouge, les ventilateurs de refroidissement continuent de fonctionner. Vous pouvez alors débrancher le cordon secteur même si les ventilations sont toujours en fonctionnement.

3) Lorsque le projecteur a suffisamment refroidi, le voyant <ON(G)/STANDBY(R)> arrête de clignoter et vous pouvez alors rallumer le projecteur.

Éteindre ?

Éteindre ? disparaît après 4 secondes.

Remarque

- Ne rangez pas le projecteur dans une boîte avant qu’il n'ait suffisamment refroidi.
- Pendant que le voyant <ON(G)/STANDBY(R)> clignote, le refroidissement de la lampe est en cours, et il est impossible d’allumer le projecteur. Attendez que le voyant <ON(G)/STANDBY(R)> cesse de clignoter avant de rallumer le projecteur.
- Le projecteur peut être allumé lorsque le voyant <ON(G)/STANDBY(R)> est allumé rouge. En effectuant le processus normal de mise hors tension avec refroidissement par le ventilateur, on réduit le temps d'attente nécessaire avant de pouvoir redémarrer le projecteur (en comparaison avec le temps d'attente si le cordon d'alimentation est débranché immédiatement après la mise hors tension).
- Pour protéger les composants internes du projecteur, les ventilateurs commencent normalement à fonctionner de nouveau 40 secondes après avoir éteint le projecteur C'est un fonctionnement NORMAL, et non un dysfonctionnement.

Fonction Arrêt immédiat

Vous pouvez débrancher le cordon secteur de la prise murale ou couper le courant même pendant la projection sans appuyer sur la touche <⏻/|>.

Remarque

- Si vous utilisez la fonction Arrêt immédiat, vous ne pouvez pas redémarrer le projecteur juste après sa mise sous tension. La température de la lampe reste très élevée et doit être abaissée, il faut parfois davantage de temps que d’ordinaire pour que la lampe se rallume.

Projection

Vérifiez les branchements des périphériques et du cordon d’alimentation (➡ page 26) puis mettez le projecteur sous tension (➡ page 28) pour l’allumer. Sélectionnez l’image et ajustez son état.

Sélection de l’image

Sélectionnez un signal d’entrée.
L’image sélectionnée avec les touches <COMPUTER 1>, <COMPUTER 2>, <HDMI>, <VIDEO>, <S-VIDEO> ou <COMPONENT> (➡ page 40-41).

Attention

- Les images peuvent ne pas être correctement projetées selon le périphérique branché et le disque DVD, la cassette vidéo, etc. à lire. Choisissez un format de système qui convient au signal d'entrée dans [Component] ou [RGB] dans le menu [Entrée] (➡ page 40).
- Vérifiez les formats d’image pour l’écran et l’image et sélectionnez le format d’image optimal dans le menu [Écran] (➡ page 49).

Ajustement de l’état de l’image

Réglage du zoom et de la position de l’image

Appuyez sur les touches ZOOM +/- du projecteur pour régler les dimensions sur l’écran. Les dimensions sur l’écran peuvent être réglées de 84% à 100% de la taille de projection maximum.

Il n’est pas disponible lorsque le menu est affiché à l’écran.

Le réglage du zoom peut être mémorisé (➡ page 54).

La position de l'image peut être ajustée dans le Réglage du Zoom en suivant les étapes suivantes :

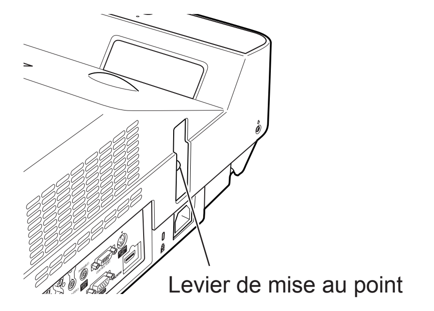
1) Appuyez sur les touches ZOOM + ou ZOOM - du projecteur.
2) Si ZOOM + ou ZOOM - est affiché sur l’écran, appuyez sur la touche <SELECT>. Flèches affichées sur l’écran.
3) Appuyez sur les touches ▲▼◄► du panneau de commande ou sur la télécommande our ajuster la position de l'image.

Remarque

- Les réglages de position Zoom et Image sont inactifs quand les modes 4:3 ou 16:9 sont sélectionnés dans le menu [Aspect écran] ou si [Personnalisé] est sélectionné dans le menu [Écran].
- Le réglage de position d’image ne peut pas être effectué au ZOOM maximum.
- Les flèches blanches indiquent qu’aucune correction n’est possible.
- Une flèche rouge indique le sens de la correction.
- La flèche disparaît à la correction maximum.

Réglage de la mise au point

- Règle la mise au point de l’objectif avec le levier de mise au point.



Remarque

- Il est conseillé de projeter les images en continu pendant au moins 30 minutes avant de régler la mise au point.
- Si une distorsion en trapèze se produit, reportez-vous à « CORRECTION DU TRAPÈZE » (➡ page 50).

Visionnement de contenus 3D

Pour visionner des images 3D, vous devez disposer au moins de lunettes 3D à obturateur actif, d'un contenu 3D et d'un équipement de lecture 3D. Par exemple, pour transmettre des signaux 3D d'un ordinateur au projecteur, vous devez également installer dans l'ordinateur une carte graphique et un logiciel capables d'envoyer séquentiellement les trames 3D à 120 Hz. Le type de signal 3D reconnu par le projecteur est à trames séquentielles uniquement. Les autres types de signaux 3D tels que le groupement de trames et côte à côte ne sont pas reconnus.
Les formats DLP Link et émetteur IR des lunettes 3D sont compatibles avec ce projecteur. La compatibilité de lunettes 3D différentes de ces deux types n'est pas garantie.

Lorsque vous utilisez des lunettes NVIDIA 3D, un transmetteur NVIDIA IR, et un ordinateur sur lequel est installée une carte graphique NVIDIA, réglez les paramètres sur le mode NVIDIA 3D VISION si vous souhaitez afficher du contenu 3D compatible NVIDIA.

Attention

- NVIDIA 3D VISION ne prend pas en charge la connectique COMPUTER 2 IN/MONITOR OUT. Faites entrer les signaux d'images dans les connectiques COMPUTER 1 IN/COMPONENT IN ou HDMI.

Utilisation de lunettes 3D compatibles DLP Link

Exécutez ces étapes pour utiliser des lunettes compatibles DLP Link :

1) Allumez le projecteur et les lunettes 3D.

2) Portez les lunettes 3D puis cliquez sur la touche 3D de la télécommande pour activer la fonction Affichage 3D. Le témoin 3D devient bleu lorsque le mode 3D est actif.

3) Si vous voyez des images discontinues ou superposées, la fonction 3D Syncho Invert vous permet d'obtenir une image correcte. Appuyez sur la touche 3D pour choisir parmi « 3D Désactivée », « 3D (Syncho 1) », « 3D (Syncho 2) » ou « 3D VISION » pour le signal 3D Syncho.

Remarque

- Le réglage 3D peut également être choisi dans le menu. (➨ page 54)

Utilisation de lunettes 3D avec émetteur IR sans fil.

Exécutez ces étapes pour utiliser un système à émetteur IR :

1) Éteignez le projecteur.

2) Branchez le câble de synchronisation de l'émetteur IR dans la prise 3D SYNC OUT du projecteur.

3) Allumez le projecteur, l'émetteur IR et les lunettes stéréoscopiques LCD sans fil.

4) Portez les lunettes 3D puis cliquez sur la touche 3D de la télécommande pour activer la fonction Affichage 3D.

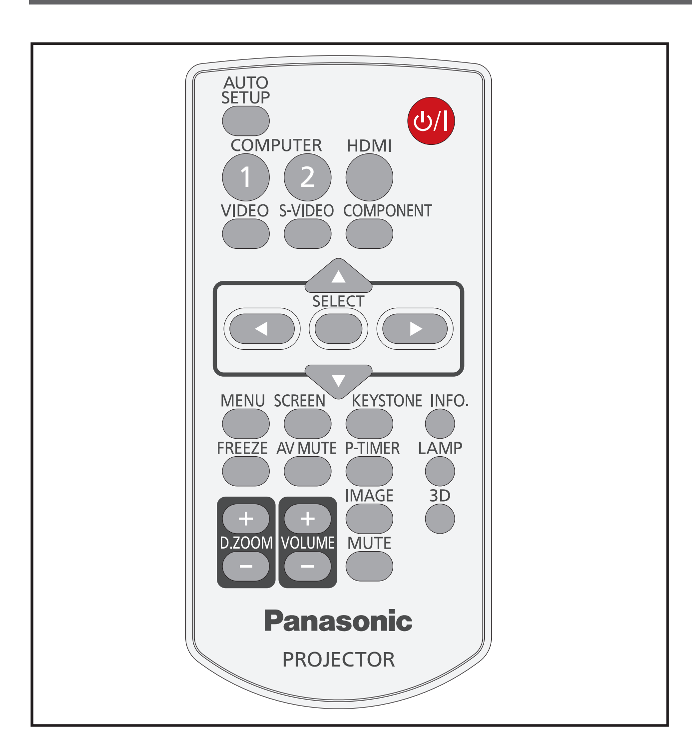
Remarque

- Si vous voyez des images discontinues ou superposées, appuyez sur la touche 3D afin de choisir parmi « 3D Désactivée », « 3D (Syncho 1) », « 3D (Syncho 2) » ou « 3D VISION » pour le signal 3D Syncho.
- Vous pouvez également inverser le signal de synchronisation avec l'interrupteur de l'émetteur IR.

Attention

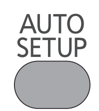
- Avant d'afficher du contenu 3D, lisez les « Précautions d'utilisation ». (➨ page 14-15)

Opérations de base à l’aide de la télécommande



Fonction RÉGLAGES AUTO

Cette fonction vous permet de régler automatiquement la Recherche d’entrée, et le Réglage PC automatique lorsque le signal d'entrée provient d'un ordinateur.

Touche 

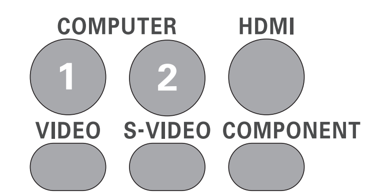
Appuyez sur la touche <AUTO SETUP> de la télécommande.

Remarque

- Pour en savoir plus, reportez-vous à « Réglages » dans le menu principal. (➡ page 53)

Commutation du signal d’entrée

Vous pouvez commuter les signaux d’entrée à projeter.

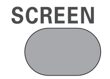
Touches 

Appuyez sur les touches (<COMPUTER 1>, <COMPUTER 2>, <HDMI>, <VIDEO>, <S-VIDEO> ou <COMPONENT>) de la télécommande.

COMPUTER 1	Bascule sur l'entrée Ordinateur 1 (RGB)/ Ordinateur 1 (Scart).
COMPUTER 2	Bascule sur l'entrée Ordinateur 2 (RGB).
HDMI	Bascule sur l’entrée HDMI.
VIDEO	Bascule sur l'entrée-vidéo.
S-VIDEO	Bascule sur l'entrée S-vidéo.
COMPONENT	Bascule sur l'entrée Ordinateur 1 (Component).

Touche SCREEN

Cette fonction vous permet de choisir le mode d'écran ou de modifier sa taille.

Touche 

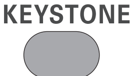
Appuyez sur la touche <SCREEN> de la télécommande.

Remarque

- Pour en savoir plus, reportez-vous à « Écran » dans le menu principal. (➡ page 49)

Utilisation de la touche KEYSTONE

Cette fonction vous permet de corriger la déformation en trapèze.

Touche 

Appuyez sur la touche <KEYSTONE> du panneau de commande ou de la télécommande. La boîte de dialogue Trapèze apparaît. Appuyez sur ▲▼ pour corriger la déformation trapézoïdale. Le réglage du trapèze peut être mémorisé (➡ page 50).

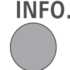
Fonction	Image à l’écran
Réduisez la largeur supérieure en appuyant sur ▲.	
Réduisez la largeur inférieure en appuyant sur ▼.	

Remarque

- Les flèches blanches indiquent qu'aucune correction n’est possible.
- Une flèche rouge indique le sens de la correction.
- La flèche disparaît à la correction maximum.
- Si vous appuyez à nouveau sur la touche <KEYSTONE> du panneau de commande ou de la télécommande avec la boîte de dialogue du Trapèze affichée, le réglage du trapèze est annulé (➡ page 50).
- L'amplitude de réglage est limitée en fonction du signal d’entrée utilisé.

Touche INFO.

Cette fonction vous permet d’afficher le menu des informations.

Touche 

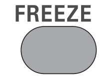
Appuyez sur la touche <INFO.> de la télécommande.

Remarque

- Pour en savoir plus, consultez « Affichage des informations relatives à la source d'entrée » dans « Informations » sous le menu principal (➡ page 60).

Fonction ARRÊT SUR IMAGE

Il est possible de geler l’image projetée et d’arrêter temporairement le son, quelle que soit la condition de lecture du dispositif connecté.

Touche 

Appuyez sur la touche <FREEZE> de la télécommande pour geler l’image à l’écran, le son est alors coupé. Pour annuler la fonction Arrêt sur image, appuyez de nouveau sur la touche <FREEZE> ou sur n’importe quelle autre touche.

La Fig.1 apparaît sur le menu à l'écran quand la fonction Arrêt sur image est activée.

Fig.1

Remarque

- Lorsque aucun intrants de signal, mark ! apparaîtra.

Fonction ARRET TEMPORAIRE AV

Touche 

Appuyez sur la touche <AV MUTE> de la télécommande pour faire apparaître une image entièrement noire. Pour retourner à la normale, appuyez de nouveau sur la touche <AV MUTE> ou sur une autre touche.

- L'écran change comme suit à chaque fois que vous appuyez sur la touche <AV MUTE>.

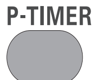
noir  Image projetée

Remarque

- Si vous utilisez la touche <MUTE> pour désactiver la fonction [Arret temporaire av], la fonction Supp. son ne peut pas être activée en même temps.

Touche P-TIMER

Appuyez sur la touche <P-TIMER> de la télécommande pour activer la fonction [Compte progressif]. Le minuteur affiche « 00:00 » à l’écran et commence le décompte (00:00–59:59).

Touche 

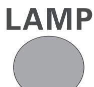
Appuyez sur la touche <P-TIMER> de la télécommande.

Remarque

- Pour arrêter le compteur, appuyez sur la touche <P-TIMER>.
- Pour annuler la fonction [Minuteur présentation], maintenez la touche <P-TIMER> enfoncée.

Touche LAMP

Cette fonction vous permet de choisir le mode de lampe pour modifier la luminosité sur l'écran.

Touche 

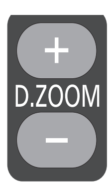
Appuyez sur la touche <LAMP> de la télécommande.

Remarque

- Pour en savoir plus, reportez-vous à « Puissance de la lampe » dans « Réglages » sous le menu principal. (➡ page 57)

Touches D.ZOOM

Cette fonction vous permet d'appeler le mode Zoom digital +/-.

Touches 

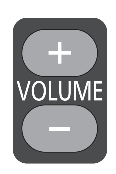
Appuyez sur les touches <D.ZOOM +/-> de la télécommande.

Remarque

- Pour en savoir plus, reportez-vous à « Écran » dans le menu principal. (➡ page 49)

Commande du volume du haut-parleur

Vous pouvez commander le volume du haut-parleur du projecteur ou de la sortie audio.

Touches 

Appuyez sur les touches <VOLUME +/-> du projecteur ou de la télécommande pour régler le volume. Le dialogue du volume apparaît sur l’écran pendant quelques secondes.

Remarque

- Pour en savoir plus, reportez-vous à « Volume » de « Son » sous le menu principal. (➡ page 52)

Touche IMAGE

Cette fonction vous permet de choisir le mode d'image de votre choix à l'écran.

Touche 

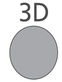
Appuyez sur la touche <IMAGE> de la télécommande pour choisir le mode d'image de votre choix parmi [Dynamique], [Standard], [Naturel], [Cinéma], [Image 1], [Image 2], [Image 3] et [Image 4].

Remarque

- Pour en savoir plus, reportez-vous à « Sélection image » dans le menu principal (➡ page 45).

Touche 3D

Cette fonction vous permet d'activer la fonction 3D.

Touche 

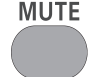
Appuyez sur la touche <3D> de la télécommande.

Remarque

- Pour en savoir plus, reportez-vous à « 3D » de « Réglages » sous le menu principal. (➡ page 54)

Touche MUTE.

Appuyez sur cette touche de la télécommande pour sélectionner l'option On afin de couper momentanément le son.

Touche 

Appuyez sur la touche <MUTE> de la télécommande.

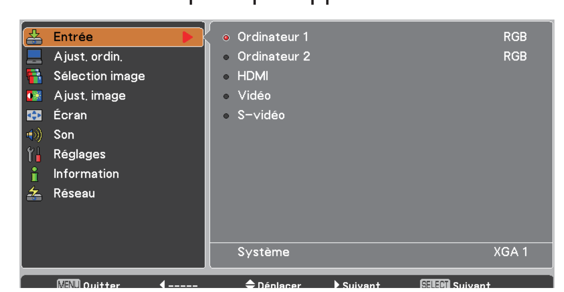
Remarque

- Pour rétablir le son, appuyez à nouveau sur cette touche pour sélectionner l'option [Off] ou appuyez sur les touches <VOLUME +/->. (➡ page 52)

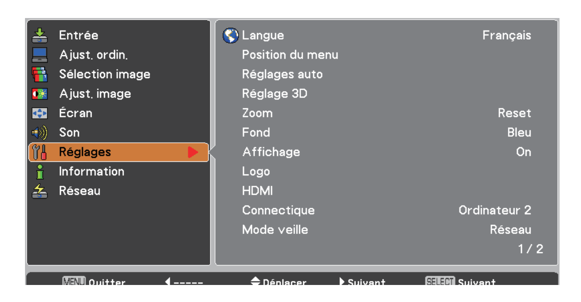
Navigation dans le menu

Procédure

1) Appuyez sur la touche <MENU>.
L'écran Menu principal apparaît.

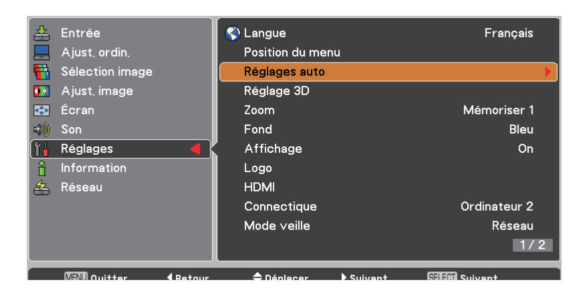


2) Appuyez sur ▲▼ pour choisir l’option du Menu principal.
Sélectionnez l’élément souhaité parmi les 9 éléments suivants : [Entrée], [Ajust. ordin.], [Sélection image], [Ajust. image], [Écran], [Son], [Réglages], [Information] et [Réseau]. L’élément sélectionné est mis en évidence avec un curseur orange et le sous-menu de l’élément sélectionné apparaît à droite.



3) Appuyez sur ► ou sur la touche <SELECT>.
Le sous-menu apparaît pour que vous puissiez sélectionner l’un de ses éléments.

4) Appuyez sur ▲▼ pour choisir l’élément du sous-menu.



5) Appuyez sur les touches <SELECT> ou ► pour appeler l’option de votre choix.

6) Appuyez sur ▲▼ ◄► pour confirmer ou régler les valeurs des paramètres.

7) Appuyez sur ◄ pour revenir au menu précédent. Appuyez sur la touche <MENU> pour fermer l'affichage du menu.

Remarque

- Certains éléments peuvent ne pas être ajustés ou utilisés avec certains formats de signaux reçus par le projecteur. Les éléments du MENU qui ne peuvent pas être ajustés ou utilisés sont affichés en caractères grisés et ne pourront pas être sélectionnés.
- Certains éléments peuvent être ajustés même si les signaux ne sont pas reçus.
- Consultez les pages 38 et 39 pour en savoir plus sur les éléments du sous-menu.

Menu principal

Le menu principal est composé de 9 éléments de menu.
Lorsqu'un de ces éléments est sélectionné, l'écran passe au menu de sélection de ce sous-menu.

	Entrée
	Ajust. ordin.
	Sélection image
	Ajust. image
	Écran
	Son
	Réglages
	Information
	Réseau

Sous-menu

L'écran du sous-menu du menu principal sélectionné apparaît et vous pouvez y régler et ajuster les divers éléments.

Entrée [ ]

Élément du sous-menu	Valeur par défaut	Page
Ordinateur 1	RGB	40
Ordinateur 2	RGB	40
HDMI	-	41
Vidéo	-	41
S-vidéo	-	41

Ajust. ordin. [ ]

Élément du sous-menu	Valeur par défaut	Page
Réglage PC auto.	-	42
Synchro fine	-	43
Total de points	-	43
Horizontal	-	43
Vertical	-	43
Mode actuel	-	44
Clamp	-	44
Reset	-	44
Effaçer	-	44
Mémoriser	-	44

Remarque

- Cette fonction est disponible lorsque la source d'entrée est un ordinateur.

Sélection image [ ]

Élément du sous-menu	Valeur par défaut	Page
Dynamique	-	45
Standard	-	45
Naturel	-	45
Cinéma	-	45
Image 1-4	-	45

Ajust. image [ ]

Élément du sous-menu	Valeur par défaut	Page
Contraste	32	46
Luminosité	32	46
Couleur *1	32	46
Teinte *1	32	46
Température de couleur	Moyen	46
Rouge	32	47
Vert	32	47
Bleu	32	47
Netteté	8	47
Gamma	Préréglage	47
Réducteur de bruit *1	L1	47
Progressif *1	L1	48
Reset	-	48
Mémoriser	-	48

*1 : Ces fonctions sont disponibles lorsqu'un signal vidéo est envoyé au projecteur.

Écran [ ]

Élément du sous-menu	Valeur par défaut	Page
Normal	-	49
Pleine largeur	-	49
Large (16:9)	-	49
Zoom	-	49
Vrai *1	-	49
Déformation naturelle *2	-	49
Personnalisé	-	49
Ajustement personnalisé	-	50
Zoom digital + *1	-	50
Zoom digital - *1	-	50
Trapèze	Mémoriser	50
Plafond	Off	51
Arrière	Off	51
Aspect écran *2	Préréglage (16:10)	51
Support de couleur	Off	51
Reset	-	51

*1 : Ces fonctions sont disponibles lorsqu'un signal informatique est envoyé au projecteur.
*2 : PT-CW230U seulement

Son [ ]

Élément du sous-menu	Préréglage	Page
Volume	32	52
Supp. son	Off	52

Réglages [ ]

Élément du sous-menu	Préréglage	Page
Langue	English	53
Position du menu	Centre	53
Réglages auto	-	53
Réglage 3D	-	54
Zoom	Mémoire 1	54
Fond	Bleu	54
Affichage	On	54
Logo	-	55
HDMI	-	55
Connectique	Ordinateur 2	55
Extinction automatique	Arrêt	56
Démarrage immédiat	Off	56
Mode veille	Mode eco	56
Closed caption	Off	56
Puissance de la lampe	Normal	57
Télécommande	Code 1	57
Sécurité	-	57
Puissance ventilation	L2	58
Contrôle du ventilateur	Off	58
Durée de vie de la lampe	-	58
Compteur du filtre	-	58
Réglages d'usine	-	59

Information [ ]

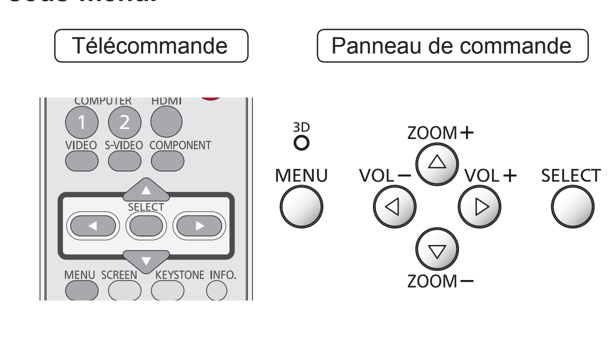
Élément du sous-menu	Valeur par défaut	Page
Entrée	-	60
Synchro horiz.	-	60
Synchro vert.	-	60
Écran	-	60
Langue	-	60
Puissance de la lampe	-	60
Durée de vie de la lampe	-	60
Extinction automatique	-	60
Verrouillage	-	60
Verrouillage code PIN	-	60
Télécommande	-	60
N° de série	-	60

Réseau [ ]

Reportez-vous à « Manuel d'utilisation - Opérations sur le réseau ».

Menu Entrée

Sélectionnez [Entrée] dans le Menu principal (consultez « Navigation dans le menu » à la page 37), puis sélectionnez l'élément dans le sous-menu.



Ordinateur 1 : RGB/ Component/RGB (Scart)

1) **Appuyez sur ▲▼ pour choisir [Ordinateur 1].**
2) **Appuyez sur ► pour accéder au sous-menu.**
3) **Appuyez sur ▲▼ pour choisir [RGB], [Component] ou [RGB (Scart)].**

Ordinateur 2 : RGB

Appuyez sur ▲▼ pour choisir [Ordinateur 2 (RGB)] et appuyez ensuite sur la touche <SELECT>.

■ Sélection du système d'ordinateur

Ce projecteur s'adapte automatiquement à divers types d'ordinateurs grâce à son système de multibalayage et à la fonction Réglage PC auto. Si un ordinateur est sélectionné comme source de signal, ce projecteur détecte automatiquement le format du signal, et se paramètre pour projeter une image correcte sans nécessiter d'autres réglages. (Les formats de signal disponibles dans ce projecteur sont indiqués aux pages 73-76.)

Auto	Si le projecteur ne peut pas reconnaître le signal connecté en se conformant aux systèmes PC fournis, **Auto** s'affiche sur la boîte du Menu système et la fonction de Réglage PC auto. s'active pour afficher des images correctes. Si l'image n'est pas projetée correctement, un réglage manuel s'avère nécessaire.
- - - -	Aucun signal d'entrée ne parvient de l'ordinateur. Vérifiez le branchement de l'ordinateur au projecteur.
Mode 1	Le système préréglé est manuellement ajusté dans le menu Ajust. ordin. Les données de réglage peuvent être mémorisées en Mode 1-10.
SVGA 1	L'un des systèmes d'ordinateur disponible dans ce projecteur est choisi. Le projecteur choisit un système adéquat disponible dans le projecteur et l'affiche.

* Les modes Mode 1 et SVGA 1 sont des exemples.

1) **Appuyez sur ▲▼ pour sélectionner [Système].**
2) **Appuyez sur ► ou sur la touche <SELECT> pour accéder au sous-menu.**
3) **Appuyez sur ▲▼ pour sélectionner le système souhaité.**

HDMI

Appuyez sur ▲▼ pour choisir [HDMI] puis appuyez sur la touche <SELECT>.

Vidéo

Appuyez sur ▲▼ pour choisir [Vidéo] puis appuyez sur la touche <SELECT>.

S-vidéo

Appuyez sur ▲▼ pour choisir [S-vidéo] puis appuyez sur la touche <SELECT>.

■ Sélection du système vidéo

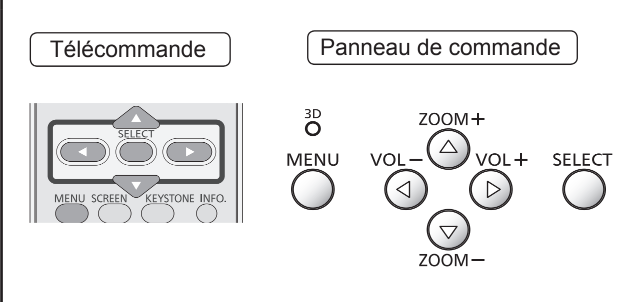
Le projecteur détecte automatiquement le système vidéo entré, puis se règle automatiquement pour offrir un fonctionnement optimal.

Remarque

- Lorsque la fonction de [Recherche d'entrée] est réglée sur [On 1] ou [On 2] dans la fonction [Réglages auto], le signal d'entrée est recherché automatiquement.
- Le menu [Système] ne peut pas être choisi lorsque l'entrée est sur [HDMI], [Vidéo], [S-vidéo] ou [RVB (scart)].

Réglage PC auto

Sélectionnez [Ajust. ordin.] dans le Menu principal (voir « Navigation dans le menu » à la page 37), puis sélectionnez l'élément dans le sous-menu.



Réglage PC auto.

La fonction Réglage PC auto. permet de régler automatiquement les éléments [Synchro fine], [Total de points], [Position horiz.] et [Position vert.] pour l'adaptation à votre ordinateur.

Appuyez sur ▲▼ pour choisir [réglage PC auto.] puis appuyez sur la touche <SELECT>.

- Le message **[Patientez…]** s'affiche lors du processus de Réglage PC Auto.

Mémorisation des données de réglage

Les paramètres définis par la fonction Réglage PC auto. peuvent être mémorisés dans le projecteur. Une fois les paramètres mémorisés, le réglage peut être effectué simplement en sélectionnant un Mode (1-10) dans le menu Système d'ordinateur (reportez-vous à la page 40). Reportez-vous également à la section [Mémoriser] à la page 44.

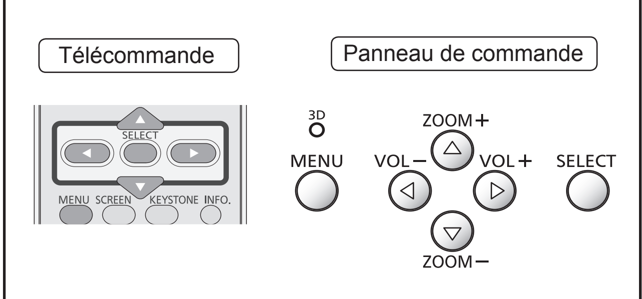
Attention

- Sur certains ordinateurs, les [Synchro fine], [Total de points], Position [Horizontal] et [Verticale] ne peuvent pas être réglés complètement avec la fonction Réglage PC auto. Lorsque cette fonction ne permet pas d'obtenir une image correcte, il faut effectuer des réglages manuels (➡ pages 43-44).
- La fonction Réglage PC auto ne peut pas fonctionner quand [480i], [576i], [480p], [576p], [720p], ou [1 080i] est sélectionné dans le menu Système Informatique (➡ page 40), ou lorsque le signal provient de la prise HDMI IN.

Réglages

Réglage manuel de l'ordinateur

Sélectionnez [Ajust. ordin.] dans le Menu principal (voir « Navigation dans le menu » à la page 37), puis sélectionnez l’élément dans le sous-menu.



Certains ordinateurs utilisent des formats de signaux spéciaux sur lesquels le système de multibalayage de ce projecteur peut ne pas s’accorder. Ce projecteur possède une fonction de Réglage manuel d’ordinateur vous permettant de régler précisément plusieurs paramètres pour s’adapter à ces formats de signaux. Le projecteur possède 10 emplacements de mémoire indépendants permettant de mémoriser ces paramètres réglés manuellement. Vous pouvez ainsi rappeler le réglage pour un ordinateur particulier.

Synchro fine

1) **Appuyez sur ▲▼ pour choisir [Synchro fine].**
2) **Appuyez sur la touche <SELECT> pour afficher la boîte de dialogue des réglages.**
3) **Appuyez sur ◄► pour régler la valeur.**
   - La valeur peut être réglée de 0 à 31.

Total de points

1) **Appuyez sur ▲▼ pour choisir [Total de points].**
2) **Appuyez sur la touche <SELECT> pour afficher la boîte de dialogue des réglages.**
3) **Appuyez sur ◄► pour régler la valeur.**

Horizontal

1) **Appuyez sur ▲▼ pour sélectionner [Horizontal].**
2) **Appuyez sur la touche <SELECT> pour afficher la boîte de dialogue des réglages.**
3) **Appuyez sur ◄► pour régler la position horizontale de l'image.**

■ Pour un réglage horizontal (vers la droite ou la gauche)

Fonction	Réglage	
Appuyez sur ◄.	La position de l’image se déplace vers la droite.	
Appuyez sur ►.	La position de l’image se déplace vers la gauche.	

Vertical

1) **Appuyez sur ▲▼ pour sélectionner [Vertical].**
2) **Appuyez sur la touche <SELECT> pour afficher la boîte de dialogue des réglages.**
3) **Appuyez sur ◄► pour régler la position verticale de l'image.**

■ Pour un réglage vertical (haut et bas)

Fonction	Réglage	
Appuyez sur ►.	La position de l’image se déplace vers le haut.	
Appuyez sur ◄.	La position de l’image se déplace vers le bas.	

Mode actuel

1) **Appuyez sur ▲▼ pour choisir [Mode actuel].**
2) **Appuyez sur ► ou sur la touche <SELECT> pour appeler le sous-menu suviant afin d’afficher Synchro horiz. et synchro vert. de l’ordinateur connecté.**

Clamp

1) **Appuyez sur ▲▼ pour sélectionner [Clamp].**
2) **Appuyez sur la touche <SELECT> pour afficher la boîte de dialogue.**
3) **Appuyez sur ◄► pour régler le niveau de clamp.**
   - Lorsque l’image contient des barres foncées, essayez d’effectuer ce réglage.

Reset

Pour réinitialiser les paramètres réglés, tous les réglages reviendront à leurs valeurs précédentes.

1) **Appuyez sur ▲▼ pour sélectionner [Reset].**
2) **Appuyez sur la touche <SELECT>.**
   - Un dialogue de confirmation apparaît alors. Sélectionnez [Oui].

Effaçer

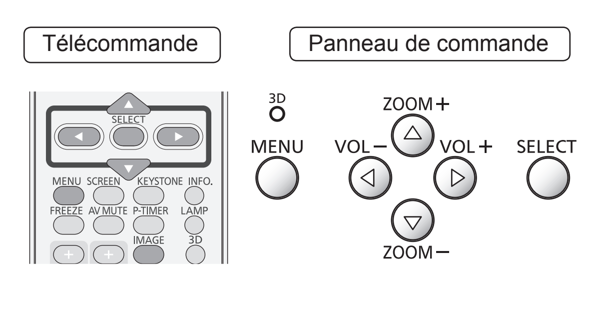
1) **Appuyez sur ▲▼ pour choisir [Effaçer].**
2) **Appuyez sur ► ou sur la touche <SELECT> pour accéder au sous-menu suivant.**
   - Placez le pointeur sur le mode que vous voulez effacer, puis appuyez sur la touche <SELECT>.
   - Un dialogue de confirmation apparaît alors. Sélectionnez [Oui].

Mémoriser

1) **Appuyez sur ▲▼ pour sélectionner [Mémoriser].**
2) **Appuyez sur ► ou sur la touche <SELECT> pour accéder au sous-menu suivant.**
   - Placez le pointeur sur l’un des Modes 1 à 10 sur lequel vous voulez effectuer la mémorisation, puis appuyez sur la touche <SELECT>.
   - Un dialogue de confirmation apparaît alors. Sélectionnez [Oui].

Sélection image

Sélectionnez [Sélection image] dans le Menu principal (consultez « Navigation dans le menu » à la page 37), puis sélectionnez l'élément dans le sous-menu.



Dynamique

Pour le visionnage des images dans une pièce lumineuse.

Appuyez sur ▲▼ pour choisir [Dynamique] puis appuyez sur la touche <SELECT>.

Standard

Mode d'image normal préréglé sur le projecteur.

Appuyez sur ▲▼ pour choisir [Standard] puis appuyez sur la touche <SELECT>.

Naturel

Mode d'image qui améliore les demi-tons des graphiques.

Appuyez sur ▲▼ pour choisir [Naturel] puis appuyez sur la touche <SELECT>.

Cinéma

Niveau d'image réglé avec des tons fins.

Appuyez sur ▲▼ pour choisir [Cinéma] puis appuyez sur la touche <SELECT>.

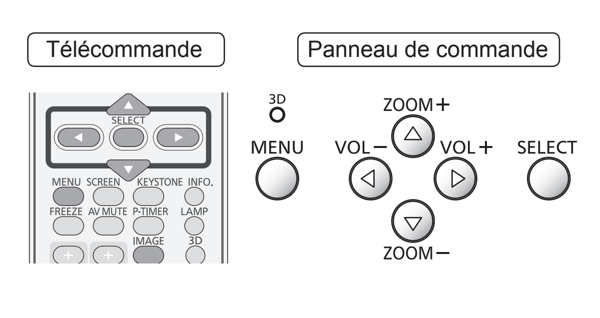
Image 1-4

Affichage dans le mode image préréglé par l'utilisateur dans le menu Ajust. image.

Appuyez sur ▲▼ pour choisir [Image 1-4] puis appuyez sur la touche <SELECT>.

Ajust. image

Sélectionnez [Ajust. image.] dans le Menu principal (voir « Navigation dans le menu » à la page 37), puis sélectionnez l'élément dans le sous-menu.



Remarque

- Veillez à sélectionner [Mémoriser] après avoir réglé les paramètres. Certains paramètres ne peuvent être mémorisés s'ils ne sont pas enregistrés via la fonction Mémoriser.

Contraste

1) Appuyez sur ▲▼ pour sélectionner [Contraste].
2) Appuyez sur la touche <SELECT> pour afficher la boîte de dialogue des réglages.
3) Appuyez sur ◄► pour régler la valeur du paramètre.

Fonction	Réglage	Plage de réglage
Appuyez sur ►.	augmente le contraste	La valeur maximale est 63
Appuyez sur ◄.	diminue le contraste	La valeur minimale est 0

Luminosité

1) Appuyez sur ▲▼ pour sélectionner [Luminosité].
2) Appuyez sur la touche <SELECT> pour afficher la boîte de dialogue des réglages.
3) Appuyez sur ◄► pour régler la valeur du paramètre.

Fonction	Réglage	Plage de réglage
Appuyez sur ►.	augmente la luminosité	La valeur maximale est 63
Appuyez sur ◄.	diminue la luminosité	La valeur minimale est 0

Couleur

1) Appuyez sur ▲▼ pour sélectionner [Couleur].
2) Appuyez sur la touche <SELECT> pour afficher la boîte de dialogue des réglages.
3) Appuyez sur ◄► pour régler la valeur du paramètre.

Fonction	Réglage	Plage de réglage
Appuyez sur ►.	augmente l'intensité de la couleur	La valeur maximale est 63
Appuyez sur ◄.	diminue l'intensité de la couleur	La valeur minimale est 0

Remarque

- Cette fonction [Couleur] est disponible lorsqu'un signal vidéo est envoyé au projecteur.

Teinte

1) Appuyez sur ▲▼ pour sélectionner [Teinte].
2) Appuyez sur la touche <SELECT> pour afficher la boîte de dialogue des réglages.
3) Appuyez sur ◄► pour régler la valeur de la teinte afin d'obtenir un bon équilibre des couleurs.
   - Les ajustements sont possibles de 0 à 63.

Remarque

- Lorsque vous choisissez [NTSC] ou [NTSC4.43] dans le menu système sous signal d'entrée vidéo, [Teinte] est disponible.

Température de couleur

1) Appuyez sur ▲▼ pour sélectionner [Température de couleur].
2) Appuyez sur la touche <SELECT> pour afficher la boîte de dialogue des réglages.
3) Appuyez sur ◄► pour sélectionner le niveau de température de couleur de votre choix.
   - Vous pouvez choisir la [température de couleur] de votre choix parmi [Trés Bas], [Bas], [Médium] ou [Haut].

Rouge

1) **Appuyez sur ▲▼ pour sélectionner [Rouge].**
2) **Appuyez sur la touche <SELECT> pour afficher la boîte de dialogue des réglages.**
3) **Appuyez sur ◄► pour régler la valeur du paramètre.**

Fonction	Réglage	Plage de réglage
Appuyez sur ►.	renforce la tonalité rouge	La valeur maximale est 63
Appuyez sur ◄.	éclaircit la tonalité rouge	La valeur minimale est 0

Vert

1) **Appuyez sur ▲▼ pour sélectionner [Vert].**
2) **Appuyez sur la touche <SELECT> pour afficher la boîte de dialogue des réglages.**
3) **Appuyez sur ◄► pour régler la valeur du paramètre.**

Fonction	Réglage	Plage de réglage
Appuyez sur ►.	renforce la tonalité verte	La valeur maximale est 63
Appuyez sur ◄.	éclaircit la tonalité verte	La valeur minimale est 0

Bleu

1) **Appuyez sur ▲▼ pour sélectionner [Bleu].**
2) **Appuyez sur la touche <SELECT> pour afficher la boîte de dialogue des réglages.**
3) **Appuyez sur ◄► pour régler la valeur du paramètre.**

Fonction	Réglage	Plage de réglage
Appuyez sur ►.	renforce la tonalité bleue	La valeur maximale est 63
Appuyez sur ◄.	éclaircit la tonalité bleue	La valeur minimale est 0

Netteté

1) **Appuyez sur ▲▼ pour sélectionner [Netteté].**
2) **Appuyez sur la touche <SELECT> pour afficher la boîte de dialogue des réglages.**
3) **Appuyez sur ◄► pour régler la valeur du paramètre.**

Fonction	Réglage	Plage de réglage
Appuyez sur ►.	accroît la netteté de l'image.	La valeur maximale est 15
Appuyez sur ◄.	réduit la netteté de l'image.	Minimum valeur 0

Gamma

1) **Appuyez sur ▲▼ pour sélectionner [Gamma].**
2) **Appuyez sur la touche <SELECT> pour afficher la boîte de dialogue des réglages.**
3) **Appuyez sur ◄► pour régler la valeur gamma afin d'obtenir un meilleur équilibre des contrastes.**
   - Les ajustements sont possibles de [Préréglage/1.8/2.0/2.2/2.4/2.6].

Réducteur de bruit

1) **Appuyez sur ▲▼ pour choisir [Réducteur de bruit].**
2) **Appuyez sur la touche <SELECT> pour afficher la boîte de dialogue des réglages.**
3) **Appuyez sur ◄► pour sélectionner l'option de votre choix.**

Off	Désactivé
L 1	Réduction faible
L 2	Réduction importante

- Il est possible de réduire les interférences de bruit sur l'écran. Sélectionnez une des options ci-dessus pour obtenir des images plus lisses.

Remarque

- Le [Réducteur de bruit] est disponible lorsqu'un signal vidéo est envoyé au projecteur.
- Le [Réducteur de bruit] ne peut être sélectionné lorsque [480p], [576p], [720p] ou [1 080p] sont choisis.
- [Réducteur de bruit] ne peut pas être sélectionné si [On] ou si [NVIDIA 3D VISION] est sélectionné dans [3D] de [Réglage 3D].

Progressif

1) **Appuyez sur ▲▼ pour sélectionner [Progressif].**
2) **Appuyez sur la touche <SELECT> pour afficher la boîte de dialogue.**
3) **Appuyez sur ◄► pour sélectionner l'option de votre choix.**
   - Le signal vidéo entrelacé peut être affiché selon un mode progressif. Sélectionnez l'une des options suivantes.

Off	Désactivé
L 1	Pour une image active.
L 2	Pour une image fixe.
Film	Pour visionner un film.

Remarque

- La fonction [Progressif] est disponible lorsqu'un signal vidéo est envoyé au projecteur.
- L'option [Progressif] ne peut pas être sélectionnée lorsque [480p], [576p], [720p] ou [1 80p] sont choisis.
- [Film] ne peut pas être sélectionné lorsque [1 080i] est sélectionné.
- [Progressif] ne peut pas être sélectionné si [On] ou si [NVIDIA 3D VISION] est sélectionné dans [3D] de [Réglage 3D].

Reset

Pour réinitialiser les paramètres réglés, tous les réglages reviendront à leurs valeurs précédentes.

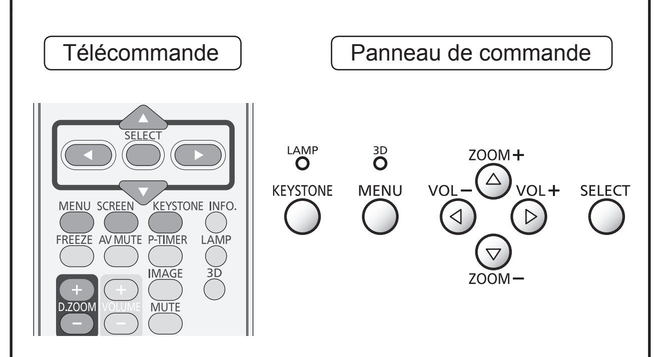
1) **Appuyez sur ▲▼ pour sélectionner [Reset].**
2) **Appuyez sur la touche <SELECT>.**
   - Un dialogue de confirmation apparaît alors. Sélectionnez [Oui].

Mémoriser

1) **Appuyez sur ▲▼ pour sélectionner [Mémoriser].**
2) **Appuyez sur ► ou sur la touche <SELECT>.**
3) **Appuyez sur ▲▼ pour choisir Image 1 à 4 puis appuyez sur la touche <SELECT>.**
   - Un dialogue de confirmation apparaît alors. Sélectionnez [Oui].

Écran

Sélectionnez [Écran] dans le Menu principal (voir « Navigation dans le menu » à la page 37), puis sélectionnez l'élément dans le sous-menu.



Normal

Permet d'adapter l'image à la taille de l'écran tout en maintenant le format du signal entrant.

Appuyez sur ▲▼ pour choisir [Normal] puis appuyez sur la touche <SELECT>.

Pleine largeur

Affiche l'image en plein écran.

Appuyez sur ▲▼ pour choisir [Pleine largeur] puis appuyez sur la touche <SELECT>.

Large (16:9)

Affiche une image au format écran large 16:9.

Appuyez sur ▲▼ pour choisir [Large (16:9)] puis appuyez sur la touche <SELECT>.

Zoom

Adapte l'image proportionnellement pour occuper tout l'écran. Les côtés de l'image peuvent dépasser de l'écran.

Appuyez sur ▲▼ pour choisir [Zoom] puis appuyez sur la touche <SELECT>.

Vrai

Produit une image à sa taille d'origine. Lorsque la taille d'image originale est plus grande que la taille de l'écran (1 280 x 800),* ce projecteur passe automatiquement en mode panoramique.

1) **Appuyez sur ▲▼ pour choisir [Vrai] puis appuyez sur la touche <SELECT>.**
2) **Appuyez sur ▲▼◄► pour effectuer un panoramique sur l'image.**
   - Pendant le réglage, les flèches deviennent rouges. Lorsque la limite de correction est atteinte, les flèches disparaissent.

* La taille d'écran (1 280 x 800) ne concerne que le PT-CW230U.
La taille d'écran (1 024 x 768) concerne le PT-CX200U.

Remarque

- La fonction [Vrai] est disponible lorsqu'un signal informatique est envoyé au projecteur.
- La fonction [Vrai] est désactivée et ne peut pas être affichée lorsque [480i], [576i], [480p], [576p], [720p], ou [1 080i] sont choisis dans le menu Système PC.
- Si [Vrai] est sélectionné dans le menu Écran, il est impossible de choisir [Zoom digital +/-].

Déformation naturelle (PT-CW230U seulement)

Modifie l'image au rapport d'aspect 4:3 afin de l'adapter à la taille de l'écran en étirant l'image pour lui donner une apparence naturelle.

Appuyez sur ▲▼ pour choisir [Déformation naturelle] puis appuyez sur la touche <SELECT>.

Remarque

- La fonction [Déformation naturelle] est disponible lorsqu'un signal vidéo est envoyé au projecteur.
- [Déformation naturelle] n'est pas disponible lorsque [720p], ou [1080i] sont choisis dans le menu Système PC.

Personnalisé

Affiche l'image à l'écran au dernier format mémorisé.

Appuyez sur ▲▼ pour choisir [Personnalisé] puis appuyez sur la touche <SELECT>.

Ajustement personnalisé

Réglez manuellement la position et l'échelle de l'écran à l'aide de cette fonction.

1) Appuyez sur ▲▼ pour choisir [Ajustement personnalisé].

2) Appuyez sur ▶ ou sur la touche <SELECT> pour accéder au sous-menu suivant.

3) Appuyez sur ▲▼ pour choisir l'élément que vous voulez ajuster.

- Vous pouvez choisir l'un des éléments ci-dessous :

Échelle H/V	Règle les proportions Horizontales/ Verticales de l'écran.
H&V	Si cette fonction est réglée sur [On], le format est fixe.
Position horiz./vert.	Règle la position Horizontale/ Verticale de l'écran.
Adapter	Sauvegarde l'échelle ou la position réglées pour toutes les entrées.
Reset	Réinitialise toutes les valeurs réglées.

Zoom digital +

Zoom avant sur les images.

1) Appuyez sur ▲▼ pour choisir [Zoom digital +] puis appuyez sur la touche <SELECT>.

- Le menu à l'écran disparaît et [D. zoom +] apparaît.

2) Appuyez la touche <SELECT> pour un zoom avant dans la taille de l'image puis appuyez sur ▲▼ ◀▶ pour déplacer l'image vers les bords haut/ bas/gauche/droit de l'écran.

- La fonction panoramique n'est utilisable que lorsque l'image est plus grande que la taille de l'écran. Une image projetée peut aussi être agrandie en appuyant sur les touches <D.ZOOM +> ou <SELECT>.

Zoom digital -

Zoom arrière sur les images.

1) Appuyez sur ▲▼ pour choisir [Zoom digital -] puis appuyez sur la touche <SELECT>.

- Le menu à l'écran disparaît et <D. zoom -> apparaît.

2) Appuyez sur la touche <SELECT> pour réduire l'image.

- Une image projetée peut aussi être réduite en appuyant sur les touches <D.ZOOM -> ou <SELECT>.

Pour quitter le mode Zoom digital +/-, appuyez sur n'importe quelle touche autre que <D.ZOOM +/->, <SELECT> et ▲▼◀▶.

Pour revenir à la taille d'écran précédente, sélectionnez une taille d'écran dans le menu Réglage de la taille de l'écran ou une source d'entrée dans le menu de Sélection de la source d'entrée (➡ page 40-41), ou réglez la taille de l'écran à l'aide des touches <D.ZOOM +/->.

Remarque

- Cette fonction est disponible lorsqu'un signal informatique est envoyé au projecteur.
- Les [Zoom digital +/-] ne peuvent pas être choisis lorsque [Vrai] est choisi comme aspect de l'écran.
- Les [Zoom digital +/-] sont désactivés et ne peuvent pas être affichés lorsque [480i], [576i], [576p], [480p], [720p], [1 080i] ou [1 080p] sont choisis dans le menu Système PC (➡ page 38).
- Lorsque [Zoom digital +/-] fonctions sont désactivées, mark ! apparaîtra.

Trapèze

Cette fonction sert à ajuster la déformation en trapèze de l'image projetée.

1) Appuyez sur ▲▼ pour sélectionner [Trapèze].

2) Appuyez sur ▶ ou sur la touche <SELECT>.

3) Appuyez sur ▲▼ pour choisir l'élément que vous voulez ajuster.

Trapèze	Correction de la déformation trapézoïdale
Mémoriser	Pour mémoriser ou réinitialiser la correction trapézoïdale

Les options suivantes constituent le sous-menu de [Mémoriser].

Mémoriser	Conservez la correction de trapèze même si le câble d'alimentation CA est débranché ou lorsque vous éteignez le projecteur.
Reset	Désactivez la correction de trapèze lorsque le câble d'alimentation CA est débranché.

Plafond

Cette fonction est utilisée pour projeter les images à partir d'un projecteur suspendu au plafond.

1) Appuyez sur ▲▼ pour choisir [Plafond] puis appuyez sur la touche <SELECT>.

2) Appuyez sur ▲▼ pour modifier l'image.

- Lorsque cette fonction est sur réglée sur [On], l'image est inversée verticalement et horizontalement.

Arrière

Cette fonction est utilisée pour projeter les images sur l'arrière d'un écran de projection.

1) Appuyez sur ▲▼ pour choisir [Arrière] puis appuyez sur la touche <SELECT>.

2) Appuyez sur ▲▼ pour modifier l'image.

- Lorsque cette fonction est sur réglée sur [On], l'image est inversée horizontalement.

Aspect écran (PT-CW230U seulement)

Cette fonction est utilisée pour projeter des images sur un écran de projection au format 4:3 ou 16:9.

1) Appuyez sur ▲▼ pour choisir [Aspect écran] puis appuyez sur la touche <SELECT>.

2) Appuyez sur ▲▼ pour choisir l'une des options ci-dessous.

Préréglage (16:10)	16:10 est le format des puces DLP.
16:9	Paramètre pour un écran de projection au format 16:9.
4:3	Paramètre pour un écran de projection au format 4:3.

Attention

- Quand la fonction [4:3] est sélectionnée, [Déformation naturelle] n'est pas disponible sur l'écran AV.
- Si la fonction [16:9] est sélectionnée, [Large (16:9)] n'est pas disponible sur l'écran AV.

Support de couleur

Pour l'image projetée sur un support de couleur.

1) Appuyez sur ▲▼ pour sélectionner [Support de couleur].

2) Appuyez sur ► ou sur la touche <SELECT> pour accéder au sous-menu.

- Les réglages peuvent être choisis parmi [Off/Rouge/Bleu/Jaune/Vert/Tableau d'école (vert)].

Reset

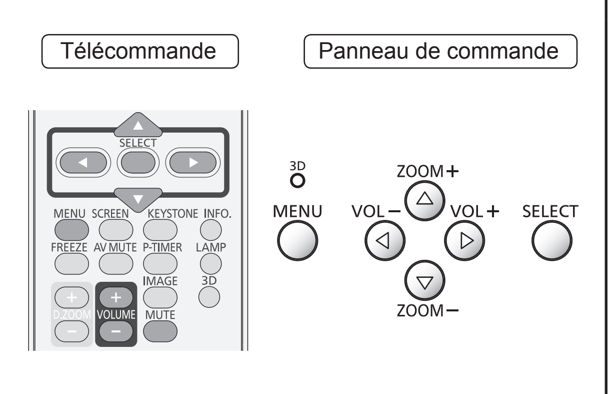
Pour réinitialiser les paramètres réglés, tous les réglages reviendront à leurs valeurs précédentes.

Appuyez sur ▲▼ pour choisir [Reset] puis appuyez sur la touche <SELECT>.

- Un dialogue de confirmation apparaît alors. Sélectionnez [Oui].

Son

Sélectionnez [Son] dans le Menu principal (consultez « Navigation dans le menu » à la page 37), puis sélectionnez l’élément dans le sous-menu.



Volume

1) Appuyez sur ▲▼ pour choisir [Volume] puis appuyez sur la touche <SELECT>.

2) Appuyez sur ◄► pour régler la valeur.

- Appuyez sur le bouton <SELECT> pour régler le volume.

Fonction	Réglage	Plage de réglage
Appuyez sur ►.	augmente le volume	La valeur maximale est 63
Appuyez sur ◄.	réduit le volume	La valeur minimale est 0

- Vous pouvez également appuyer sur la touche <VOLUME +/-> de la télécommande ou du panneau de commande pour régler le volume.

Supp. son

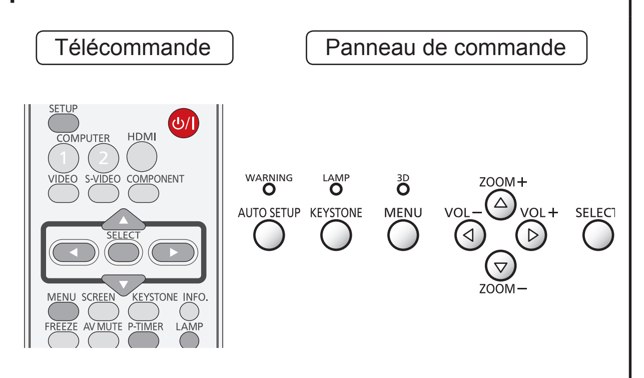
1) Appuyez sur ▲▼ pour choisir [Supp. son] puis appuyez sur la touche <SELECT>.

2) Appuyez sur la touche <SELECT> pour [On]/[Off] la fonction de coupure du son.

- Appuyez sur la touche <MUTE> de la télécommande pour couper momentanément le son. Pour rétablir le son, appuyez à nouveau sur la touche <MUTE> ou appuyez sur les touches <VOLUME +/->.

Sélectionnez [Réglages] dans le Menu principal (voir « Navigation dans le menu » à la page 37), puis sélectionnez l'élément dans le sous-menu.

Télécommande Panneau de commande

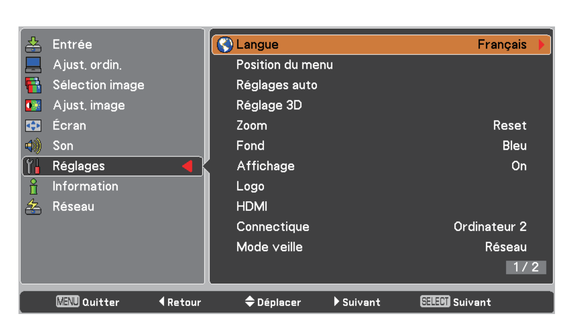


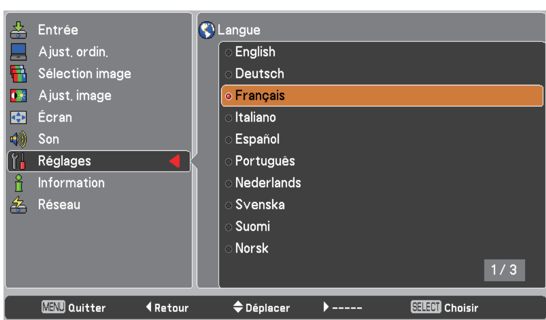
Langue

1) Appuyez sur ▲▼ pour sélectionner [Langue].

2) Appuyez sur ► ou sur la touche <SELECT>.

3) Appuyez sur ▲▼ pour choisir la langue désirée.





- Vous pouvez choisir la langue utilisée dans le menu à l'écran parmi les langues suivantes : anglais, allemand, français, italien, espagnol, portugais, néerlandais, suédois, finnois, norvégien, danois, polonais, hongrois, roumain, russe, turc, arabe, kazakh, Chinois simplifié, Chinois traditionnel, coréen, japonais et thaï.

Position du menu

Cette fonction est utilisée pour modifier la position du menu à l'écran.

1) Appuyez sur ▲▼ pour sélectionner [Position du menu].

2) Appuyez sur la touche <SELECT> pour modifier la position.
- La position du menu change chaque fois que vous appuyez sur la touche <SELECT> de la manière suivante.

centre → bas gauche → bas droit → haut gauche → haut droit → centre......

Réglages auto

1) Appuyez sur ▲▼ pour sélectionner [Réglages auto].

2) Appuyez sur ► ou sur la touche <SELECT>.

3) Appuyez sur ▲▼ pour choisir ces fonctions comme suit :

Recherche d'entrée

Cette fonction détecte automatiquement le signal d'entrée. La recherche s'arrête lorsqu'un signal est détecté.

Off	La Recherche d'entrée n'est pas activée.
On 1	La recherche d'entrée est activée *1
On 2	La recherche d'entrée est activée *2

*1 : ●Lors d'un appui sur la touche <AUTO SETUP> de la télécommande ou du panneau de commande.

*2 : ●Si vous allumez le projecteur en appuyant sur la touche <⏻/|> de la télécommande ou du panneau de commande.
●Lors d'un appui sur la touche <AUTO SETUP> de la télécommande ou du panneau de commande.
●Lorsque le signal d'entrée en cours est coupé.*
* Si les fonctions Arret temporaire av ou Arrêt sur image sont activées, annulez-les pour activer la Recherche d'entrée. Elle est également indisponible lorsque le menu à l'écran est affiché.

Réglage PC auto.

On	Active le réglage PC automatique *1
Off	Désactive le Réglage PC auto.

*1 : Lors d'un appui sur la touche <AUTO SETUP>de la télécommande ou du panneau de commande.

Remarque
- Les options [Recherche d'entrée] et [Réglage PC auto.] ne peuvent pas être [Off] en même temps.

Réglage 3D

Cette fonction sert à régler la fonction d'affichage 3D.

Appuyez sur ▲▼ pour sélectionner ces fonctions comme suit :

3D

Choisissez entre [Off], [On] et le mode [NVIDIA 3D VISION].

** Lorsque vous sélectionnez le mode [NVIDIA 3D VISION], n'est pas nécessaire de régler les autres menus [3D syncho], [3D->2D], [Phase 3D]. (affiché en gris)*

3D syncho

Si vous voyez des images discontinues ou superposées, la fonction Inversion 3D syncho* vous permet d'obtenir une image correcte. Commutez le signal 3D syncho sur 1 ou 2.

3D->2D

Pour visionner un contenu 3D sans utiliser les lunettes 3D, choisissez « ON » pour convertir le format d'affichage 3D en format d'affichage 2D.

Phase 3D

Réglez la phase du signal de synchronisation 3D quand la prise 3D SYNC OUT est utilisée. (0 - 31)

Remarque

- Le Frame Sequential Format est une technologie qui alterne rapidement entre les images destinées à l'oeil gauche et à l'oeil droit. Si les images de l'oeil droit et de l'oeil gauche sont inversées ou si vous pensez que vous ne pouvez pas obtenir l'effet 3D à cause d'une désynchronisation, essayez d'abord de synchroniser le projecteur et les lunettes 3D avec la fonction 3D SYNC.

Zoom

Cette fonction sert à mémoriser le réglage de Zoom appliqué avec les touches <ZOOM +/-> du projecteur

Appuyez sur ▲▼ pour passer d'une option à l'autre comme illustré ci-dessous.

Reset	Réinitialise le réglage de Zoom quand le projecteur éteint ou si le cordon secteur est débranché.
Mémoriser 1	Mémorise le réglage de Zoom même lorsque le projecteur est éteint. Zoom est effacé quand le cordon secteur est débranché.
Mémoriser 2	Mémorise le réglage du Zoom même si le cordon secteur est débranché.

Fond

Sélectionne l'écran de fond lorsqu'aucun signal d'entrée n'est détecté.

1) **Appuyez sur ▲▼ pour sélectionner [Fond].**
2) **Appuyez sur la touche <SELECT>.**
3) **Appuyez sur ▲▼ pour parcourir les options comme ci-dessous.**

Bleu	Écran de fond bleu.
Noir	Écran de fond noir.

Affichage

Cette fonction permet d'établir si les affichages à l'écran apparaissent.

1) **Appuyez sur ▲▼ pour sélectionner [Affichage].**
2) **Appuyez sur la touche <SELECT>.**
3) **Appuyez sur ▲▼ pour parcourir les options comme ci-dessous.**

On	Fait apparaître tous les affichages à l'écran *1
Arrêt cpte. à reb.	Fait apparaître l'image d'entrée au lieu du compte à rebours lorsque vous allumez le projecteur *2
Off	Masque les affichages à l'écran *3

*1 : Utilisez cette fonction lorsque vous voulez projeter des images après que la lampe est devenue suffisamment lumineuse. Ce mode est le mode réglé par défaut.

*2 : Utilisez cette fonction lorsque vous voulez projeter l'image le plus tôt possible, même si la luminosité de la lampe n'est pas encore suffisante.

*3 : Masque les affichages à l'écran, en dehors de:
- Menu à l'écran.
- [Éteindre ?]
- Affichage de la [Minuteur présentation].
- Pas de signal pour l'[Extinction automatique].
- [Patientez...]
- Les flèches de la fonction Vrai dans le menu Écran.

Logo

Cette fonction vous permet de personnaliser le logo à l'écran avec les fonctions [Sélection logo], [Verrouillage logo par code PIN] et [Changement logo code PIN].

1) Appuyez sur ▲▼ pour sélectionner [Logo].

2) Appuyez sur ► ou sur la touche <SELECT>.

3) Appuyez sur ▲▼ pour sélectionner l'option de votre choix.

Sélection logo

Cette fonction décide de l'affichage au démarrage parmi les options suivantes:

Off	Affiche uniquement le compte à rebours.
Préréglage	Affiche le logo par défaut.

Verrouillage logo par code PIN

Cette fonction permet d'interdire à toute personne non autorisée de changer le logo d'écran.

Off	Le logo d'écran peut être changé librement dans le menu Logo.
On	Il est impossible de changer le logo d'écran sans utiliser le Code PIN de logo.

Remarque

- Si vous voulez changer le réglage Verrouillage logo par code PIN, appuyez sur la touche <SELECT> et la boîte de dialogue Logo code PIN apparaît. Saisissez un Code PIN de logo en suivant les étapes ci-dessous : « 4321 » a été réglé comme Code PIN de logo d'origine en usine.

Changement code PIN logo

Vous pouvez changer le code PIN du logo pour choisir le numéro à quatre chiffres que vous souhaitez.

1) Appuyez sur ▲▼ pour choisir [Changement logo code PIN] et appuyez sur la touche <SELECT>.
- La boîte de dialogue du Code PIN logo actuel apparaît.

2) Appuyez sur ▲▼ pour entrer le code actuel, appuyez sur le bouton ► pour fixer le nombre et déplacez le pointeur de frame rouge dans la zone suivante.
- La boîte de dialogue Entrée du nouveau Code PIN de logo apparaît alors.

3) Répétez cette étape pour définir le nouveau Code PIN de logo.

Attention

- Veillez à noter le nouveau Code PIN de logo et conservez-le à portée de main. Si vous perdez ce numéro, vous ne pourrez plus changer le réglage du Code PIN de logo.

HDMI

Cette fonction n'est utilisée que pour la source d'entrée HDMI.

1) Appuyez sur ▲▼ pour sélectionner [HDMI].

2) Appuyez sur ► ou sur la touche <SELECT>.
- Les noms pour le réglage de la sortie R/G/B numérique varient selon les appareils.

Image

Normal	Lorsque la sortie de l'équipement R/G/B numérique est réglée sur standard.
Amélioré	Lorsque la sortie de l'équipement R/G/B numérique est réglée sur Amélioré.

Son

HDMI	Si une source d'entrée numérique est appliquée, Le son est réglé sur HDMI.
Ordinateur 1	Lorsque la source d'entrée DVI est changée en source d'entrée HDMI, le Son est réglé sur Ordinateur 1.

Remarque

- Pour en savoir plus, consultez le mode d'emploi de votre appareil R/G/B numérique.

Connectique

L'interrupteur de la prise COMPUTER 2 IN/MONITOR OUT à l'arrière du projecteur peut basculer entre l'entrée Ordinateur 2 et la sortie moniteur.

1) Appuyez sur ▲▼ pour choisir [Connectique] puis appuyez sur la touche <SELECT>.

2) Appuyez sur ▲▼ pour parcourir les options.

Ordinateur 2	Entrée ordinateur
Retour écran	Sortie moniteur

Remarque

- La fonction de cette prise n'est pas disponible si [Ordinateur 2] est sélectionné comme source d'entrée. Changez la source d'entrée (Ordinateur 1, HDMI, S-vidéo ou Vidéo) pour que la fonction de cette prise soit disponible.

Mode veille

Cette fonction permet de régler l’alimentation.

1) Appuyez sur ▲▼ pour sélectionner [Mode veille] puis appuyez sur la touche <SELECT>.

2) Appuyez sur ▲▼ pour parcourir les options.

Mode eco	Limite certaines fonctions en mode veille pour réduire la consommation électrique.
Réseau	Électrique lorsque le projecteur est en veille.

Remarque

- Lorsque vous sélectionnez Réseau, les ventilateurs de refroidissement peuvent tourner en fonction de la température interne du projecteur même si ce dernier est éteint.
- Reportez-vous à « Manuel d’utilisation - Opérations sur le réseau ».
- Si Mode Standby est défini sur [Mode eco], vous ne pouvez pas utiliser les fonctions réseau lorsque le projecteur est en veille. De plus, vous ne pouvez pas utiliser certaines commandes du protocole RS-232C.
- Si le mode de fonctionnement est défini sur [Réseau], vous pouvez pas utiliser les fonctions réseau lorsque le projecteur est en veille.

Extinction automatique

Pour diminuer la consommation de courant et conserver la durée de vie de la lampe, la fonction d’extinction automatique éteint la lampe de projection lorsque le projecteur n'est pas utilisé pendant un certain temps.

1) Appuyez sur ▲▼ pour sélectionner [Extinction automatique].

2) Appuyez sur ► ou sur la touche <SELECT> pour accéder au sous-menu.

Mode

1) Appuyez sur ▲▼ puis appuyez sur la touche <SELECT> pour choisir un mode parmi les options ci-dessous.

Prêt	Lorsque la lampe est complètement refroidie, le voyant <ON(G)/STANDBY(R)> clignote vert. Dans cet état, la lampe de projection s’allume si le signal d’entrée est reconnecté ou si vous appuyez sur une touche quelconque du projecteur ou de la télécommande.
Extinction	Quand la lampe est complètement refroidie, l'alimentation s'éteint.
Off	La fonction d’extinction automatique est désactivée.

Timer

1) Appuyez sur ▲▼ pour choisir [Timer] puis appuyez sur la touche <SELECT>.

2) Appuyez sur ▲▼ pour régler la [Timer] (1 à 30 min).

Démarrage immédiat

1) Appuyez sur ▲▼ pour choisir [Démarrage immédiat] puis appuyez sur la touche <SELECT>.

2) Appuyez sur ▲▼ pour activer ou désactiver la fonction.

- Lorsque cette fonction est sur [On], le projecteur s'allume automatiquement en connectant simplement le cordon d’alimentation secteur à une prise murale.
- Veillez à éteindre le projecteur correctement. Si vous éteignez le projecteur en procédant de façon erronée, la fonction [Démarrage immédiat] ne fonctionnera pas correctement.

Closed caption

[**Seulement pour entrée NTSC**]

1) Appuyez sur ▲▼ pour sélectionner [Closed caption].

2) Appuyez sur ► ou sur la touche <SELECT> pour accéder au sous-menu.

Closed caption

1) Appuyez sur ▲▼ pour choisir [Closed caption] puis appuyez sur la touche <SELECT>.

2) Appuyez sur ▲▼ pour choisir [Off], [CC1], [CC2], [CC3] ou [CC4].

Couleur

1) Appuyez sur ▲▼ pour choisir [Couleur] puis appuyez sur la touche <SELECT>.

2) Appuyez sur ▲▼ pour sélectionner [Couleur] ou [Blanc].

Remarque

- Closed caption est principalement utilisé en Amérique du Nord, La fonction Closed Caption permet d’afficher du texte sur un écran de télévision ou vidéo afin de proposer des informations d’interprétation aux spectateurs. Les informations Closed caption peuvent cependant ne pas être affichés par certains périphériques ou logiciels.
- Vous pouvez sélectionner [Closed caption] si l’entrée est un signal [NTSC].
- Des parties du texte peuvent ne pas s’afficher lorsqu’une compensation élevée est définie dans [Trapèze].
- Les informations Closed captions ne s’affichent pas lorsque l’écran de menu est affiché.

Puissance de la lampe

Cette fonction permet de changer la luminosité de l'écran.

1) Appuyez sur ▲▼ pour choisir [Puissance de la lampe] puis appuyez sur la touche <SELECT>.

2) Appuyez sur ▲▼ pour choisir l'un des modes ci-dessous.

- Vous pouvez également appuyer sur la touche <LAMP> afin d'afficher [Puissance de la lampe].

Normal	Luminosité normale.
Mode eco	Diminuer la luminosité réduit la consommation électrique de la lampe et prolonge sa durée de vie.

Télécommande

Cette fonction de commutation permet d'éviter la production d'interférences de télécommande lorsque vous utilisez plusieurs projecteurs ou plusieurs appareils vidéo simultanément.

1) Appuyez sur ▲▼ pour choisir [Télécommande].

2) Appuyez sur ▶ ou sur la touche <SELECT>.

3) Appuyez sur ▲▼ pour choisir l'un des codes ci-dessous.

- Ce projecteur offre 2 codes de télécommande différents: [Code 1] et [Code 2].

Remarque

- Lorsque des codes différents sont configurés dans le projecteur et dans la télécommande, aucune opération ne peut être effectuée. Dans ce cas, attribuez le code du projecteur à la télécommande.
- Si les piles sont retirées de la télécommande pendant une longue période, son code se réinitialise.

Sécurité

Cette fonction vous permet d'utiliser les fonctions de Verrouillage et Verrouillage code PIN pour assurer la sécurité de fonctionnement du projecteur.

1) Appuyez sur ▲▼ pour sélectionner [Sécurité].

2) Appuyez sur ▶ ou sur la touche <SELECT> pour accéder au sous-menu.

Verrouillage

Cette fonction bloque l'utilisation des commandes du projecteur et de la télécommande afin d'éviter toute utilisation par des personnes non autorisées.

1) Appuyez sur ▲▼ pour sélectionner l'option de votre choix.

	Déverrouillé.
	Verrouille le fonctionnement du panneau de commande. Pour déverrouiller, utilisez les commandes de la télécommande.
	Verrouille le fonctionnement de la télécommande. Pour déverrouiller, utilisez les commandes du projecteur.

Verrouillage code PIN

Cette fonction interdit l'utilisation du projecteur par des personnes autres que les utilisateurs spécifiés et offre les options de réglage suivantes.

1) Appuyez sur ▲▼ pour sélectionner l'option de votre choix.

Off	Déverrouillé.
On 1	Il faut entrer le code PIN à chaque fois que vous allumez le projecteur.
On 2	Saisissez le code PIN pour utiliser le projecteur si le cordon d'alimentation du projecteur a été débranché; tant que le cordon d'alimentation secteur reste branché, vous pouvez utiliser le projecteur sans saisir le code PIN.

Remarque

- Pour changer le réglage de Verrouillage code PIN ou le code PIN (numéro à quatre chiffres), vous devez saisir le code PIN. « 1234 » a été défini en usine comme code PIN d'origine.

Changement code PIN

Vous pouvez changer le code PIN pour choisir le numéro à quatre chiffres que vous souhaitez.

1) Appuyez sur ▲▼ pour choisir [Changement code PIN] puis appuyez sur la touche <SELECT>.
- La boîte de dialogue du code PIN actuel apparaît.

2) Appuyez sur ▲▼ pour entrer le code actuel. Appuyez sur la touche ▶ pour valider le chiffre et déplacer le cadre rouge sur la case suivante.
- La boîte de dialogue Nouveau code PIN apparaît alors.

3) Répétez ces étapes pour confirmer le nouveau code PIN.

Attention
- Veillez à noter le nouveau Code PIN et conservez-le à portée de main. Si vous perdez ce numéro, vous ne pourrez plus changer le réglage du Code PIN.

Puissance ventilation

1) Appuyez sur ▲▼ pour choisir [Puissance ventilation] puis appuyez sur la touche <SELECT>.

2) Appuyez sur ▲▼ pour sélectionner une option.
- Cette fonction vous offre les options suivantes pour le fonctionnement des ventilateurs de refroidissement après l'extinction du projecteur.

L 1	Le projecteur prend moins de temps à refroidir que le mode L2.
L 2	Plus lent et moins audible que le mode L1, mais le projecteur met plus de temps à refroidir.

Contrôle du ventilateur

1) Appuyez sur ▲▼ pour choisir [Contrôle du ventilateur] puis appuyez sur la touche <SELECT>.

2) Appuyez sur ▲▼ pour choisir l'une des options ci-dessous.
- Choisissez la vitesse de fonctionnement des ventilateurs à partir des options suivantes, en fonction de l'altitude à laquelle vous utilisez le projecteur.

Off	Vitesse normale. *1
On 1	Plus rapide que le mode Off. *2
On 2	Plus rapide que le mode On 1. *3

*1 : Réglez cette fonction sur [Off] lorsque vous utilisez le projecteur dans un environnement dont l'altitude n'est pas élevée.
*2 : Sélectionnez ce mode lorsque vous voulez utiliser le projecteur à des altitudes élevées (environ 1 000 mètres ou plus au-dessus du niveau de la mer) où les ventilateurs ont un effet moins refroidissant.
*3 : Sélectionnez ce mode lorsque vous voulez utiliser le projecteur à des altitudes plus élevées, supérieures au cas précédent où les ventilateurs ont un effet refroidissant moindre.

Nous vous recommandons de sélectionner [On 1] lorsque l'altitude est supérieure à 1 000 m, et de sélectionner [On 2] lorsqu'elle est supérieure à 2 000 m.

Remarque
- Le mauvais réglage de la vitesse de fonctionnement des ventilateurs de refroidissement peut réduire la durée de vie du projecteur.
- Le ventilateur est plus bruyant en mode [On 1] et [On 2].

Durée de vie de la lampe

Cette fonction permet d'afficher le temps de fonctionnement cumulé de la lampeet de remettre le compteur de la lampe à zéro.

1) Appuyez sur ▲▼ pour choisir [Durée de vie de la lampe].

2) Appuyez sur ▶ ou sur la touche <SELECT> pour accéder aux options du sous-menu.

Durée de vie de la lampe

Afficher le cumul de la durée de la lampe.

Réiniti. durée de vie lampe

Après le remplacement de la lampe, n'oubliez pas de réinitialiser le minuteur.

1) Appuyez sur ▲▼ pour choisir l'élément [Réiniti. durée de vie lampe].

2) Appuyez sur la touche <SELECT>.
- [Réinitialiser durée de vie lampe ?] apparaît. Sélectionnez [Oui] pour continuer. Une autre boîte de dialogue de confirmation apparaît. Sélectionnez [Oui] pour remettre à zéro le [Durée de vie de la lampe].

Attention

- Lorsque la durée de la lampe atteint la durée prévue, [Remplacer lampe] apparaît en rouge et l'icône Remplacer lampe (➡ page 64) est affichée sur l'écran pour signaler que la fin de vie de la lampe est atteinte. Réinitialisez le compteur de la lampe lorsque vous la remplacez.

Compteur du filtre

Cette fonction sert à définir une fréquence de remplacement du filtre.

1) Appuyez sur ▲▼ pour sélectionner [Compteur du filtre].

2) Appuyez sur ► ou sur la touche <SELECT> pour accéder aux options du sous-menu.

Compteur du filtre

Affiche le temps total cumulé d'utilisation du filtre.

Timer

Pour définir un minuteur. Lorsque le projecteur atteint l'heure sélectionnée, l'icône d'avertissement de filtre apparaît à l'écran.

1) Appuyez sur ▲▼ pour choisir [Timer] puis appuyez sur la touche <SELECT>.

2) Appuyez sur ▲▼ pour régler la [Timer].

- Choisissez parmi [Off/2000 H/3000 H/4000 H] en fonction de l'environnement d'utilisation.

Réinitial. compteur filtre

Après le remplacement du filtre, n'oubliez pas de réinitialiser le minuteur.

1) Appuyez sur ▲▼ pour sélectionner [Réinitial. compteur filtre].

2) Appuyez sur la touche <SELECT>.

- [Réinitialiser le compteur du filtre ?] apparaît. Sélectionnez [Oui] pour continuer. Une autre boîte de dialogue de confirmation apparaît. Sélectionnez [Oui] pour remettre à zéro le [Compteur du filtre].

Réglages d'usine

Cette fonction rappelle les valeurs par défaut de tous les réglages, sauf celles du [Verrouillage code PIN], du [Verrouillage logo par code PIN], du [Durée de vie de la lampe], du [Compteur du filtre] et de l'Economie de courant totale.

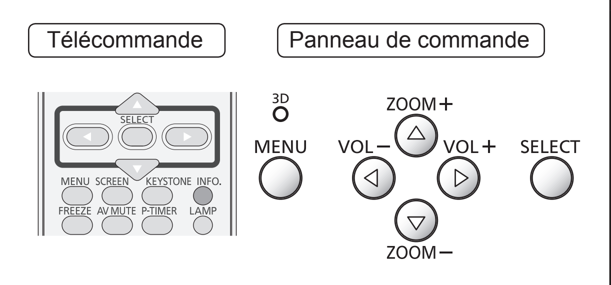
1) Appuyez sur ▲▼ pour sélectionner [Réglages d'usine].

2) Appuyez sur la touche <SELECT>.

- [Retour aux réglages d'usine ?] apparaît. Sélectionnez [Oui] pour continuer. Une autre boîte de dialogue de confirmation apparaît, choisir [Oui] pour revenir aux [Réglages d'usine].

Information

Sélectionnez [Information] dans le Menu principal (voir «Navigation dans le menu» à la page 37), puis sélectionnez l’élément dans le sous-menu.



Affichage des informations relatives à la source d'entrée

Le menu Information sert à vérifier l'état du signal d'image en cours de projection ainsi que le fonctionnement du projecteur.
Appuyez sur la touche <INFO.> de la télécommande pour afficher le menu Information.

■ Entrée

La source d'entrée sélectionnée s'affiche.

■ Synchro horiz.

La fréquence de synchronisation horizontale choisie est affichée.
La fréquence horizontale du signal d'entrée est affichée en KHz ou avec - - - - kHz en cas d'absence de signal.

■ Synchro vert.

La fréquence de synchronisation verticale choisie est affichée.
La fréquence verticale du signal d'entrée est affichée en Hz ou avec - - - - Hz en cas d'absence de signal.
Lorsque les fréquences sont entrelacées, le nombre de Hz double.

■ Écran

La taille de l'écran sélectionnée s'affiche.

■ Langue

La langue sélectionnée s'affiche.

■ Puissance de la lampe

Le mode sélectionné pour la lampe s'affiche.

■ Durée de vie de la lampe

La durée cumulée du fonctionnement de la lampe s'affiche.

■ Extinction automatique

[Off], [Prêt] ou [Extinction] et [Timer] sont affichés.

■ Verrouillage

L'icône de verrouillage sélectionnée s'affiche.

■ Verrouillage code PIN

[Off], [On 1] ou [On 2] est affiché.

■ Télécommande

Le code de télécommande sélectionné s'affiche.

■ Numéro de série

Le numéro de série du projecteur est affiché.
Le numéro de série sert lors de l'entretien et des réparations du projecteur.

Vogants LAMP et WARNING

Résolution des problèmes indiqués

Si un problème survient à l'intérieur du projecteur, les voyants <ON(G)/STANDBY(R)>, <LAMP> et/ou <WARNING> vous en informent. Résolvez les problèmes indiqués comme suit.

MISE EN GARDE

- Avant d'entreprendre des réparations, suivez la procédure pour mettre le projecteur hors tension indiquée dans « Arrêt du projecteur ». (➡ page 30)
- Si plusieurs voyants s'allument ou clignotent, vérifiez l'état du projecteur en observant chaque voyant.

Remarque

- Vérifiez l'état de l'alimentation indiqué par le voyant <ON(G)/STANDBY(R)>.

Voyant LAMP

Voyant	Allumé jaune
État	La lampe de projection atteint sa fin de la vie.
Vérification	L'icône de remplacement de la lampe apparaît sur l'écran ?
Solution	Remplacez la lampe. (➡ page 65)

Remarque

- Contactez votre revendeur pour une intervention si le vogant <LAMP> reste allumé ou clignote après avoir fait ces manipulations.

Voyant WARNING

Voyant	Allumé rouge	Clignote rouge
État	Le projecteur détecte une anomalie, et ne peut pas être allumé.	La température interne du projecteur est anormalement élevée. Il est impossible d'allumer le projecteur. Et le voyant <ON(G)/STANDBY(R)> clignote également rouge.
Vérification	Débranchez le cordon d'alimentation secteur et rebranchez-le pour allumer le projecteur.	- Avez-vous laissé un espace suffisant pour assurer la bonne ventilation du projecteur ? Vérifiez l'état de l'installation pour voir si les fentes de ventilation ne sont pas obstruées. - Le projecteur est-il installé à proximité d'une gaine ou d'une bouche de climatisation ou de chauffage ? - Le filtre est-il propre ?
Solution	Si le projecteur s'éteint à nouveau, débranchez le cordon d'alimentation secteur et adressez-vous à votre revendeur ou au centre de service.	- Prévoyez de bonnes conditions d'installation pour votre projecteur. - Éloignez le projecteur de la gaine ou de la bouche. - Remplacer le filtre.

Remarque

- Si le vogant <WARNING> continue à s'allumer ou à clignoter après avoir fait ces manipulations, contactez votre revendeur pour une intervention. Ne laissez pas le projecteur allumé. Une électrocution ou un incendie risqueraient de se produire.
- Le projecteur détecte une anomalie, et ne peut pas être allumé. Débranchez le cordon d'alimentation secteur et rebranchez-le pour allumer le projecteur. Si le projecteur s'éteint à nouveau, débranchez le cordon d'alimentation secteur et adressez-vous à votre revendeur ou au centre de service. Ne laissez pas le projecteur allumé. Une électrocution ou un incendie risqueraient de se produire.

Remplacement

Avant le remplacement de pièces

- Lorsque vous entretenez ou remplacez des pièces, veillez à mettre le projecteur hors tension et à débrancher la fiche de la prise secteur. (➡ pages 26, 30)
- Assurez-vous de respecter la procédure « Arrêt du projecteur » (➡ page 30) pour intervenir sur l'alimentation électrique.

Entretien

Boîtier externe

Essuyez la saleté et la poussière avec un chiffon doux et sec.

- Si la saleté reste collée, humidifiez le chiffon avec de l'eau et essorez-le complètement avant d'essuyer. Séchez le projecteur avec un chiffon sec.
- N'utilisez pas de benzène, de diluant, d'alcool à brûler ou d'autres solvants, de produits ménagers ou de chiffon traité chimiquement. Cela peut détériorer le boîtier externe.

Surface en verre de la fenêtre de projection.

Essuyez la saleté et la poussière de la surface de la fenêtre de projection avec un chiffon doux et sec.

- N'utilisez pas de chiffon abrasif, humide, gras ou poussiéreux.
- N'appuyez pas trop fort pour essuyer car la fenêtre de projection est fragile.

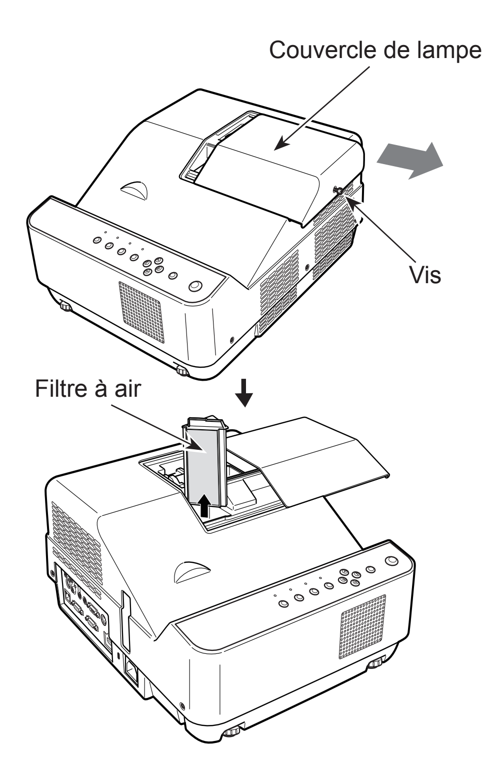
Attention

- La fenêtre de projection est fragile. Des impacts ou une force excessive lors de l'essuyage peuvent rayer sa surface. Traitez-le avec soin.

Remplacement de pièces

Filtre à air

Le filtre empêche toute accumulation de poussière sur les composants optiques à l'intérieur du projecteur. Si le filtre se bouche avec des particules de poussière, il réduit l'efficacité du ventilateur, ce qui peut entraîner une surchauffe des composants internes et compromettre la durée de vie du projecteur.
Si l'icône « Avertissement filtre » apparaît à l'écran, remplacez le filtre immédiatement.



Remplacement des filtre à air

1) Ouvrez le couvercle de la lampe.

- Éteignez d'abord le projecteur et débranchez le cordon secteur de la prise secteur. Nettoyez ensuite la poussière sur le projecteur et autour des ouvertures d'air. Enfin, dévissez la vis puis ouvrez le couvercle de la lampe.

2) Retirez l'ensemble filtre à poussière.

- Sortez le filtre à poussière du projecteur.

3) Insérez un nouveau filtre à air.

- Insérez un nouveau filtre à air en place.

4) Remplacement des filtre à air.

- Remettez le couvercle de la lampe en place et resserrez la vis.

Fermez le cache de la lampe.

N'oubliez pas de réinitialiser le compteur du filtre après l'avoir remplacé. (➡ page 59 **« Réinitial. compteur filtre »**)

Attention

- Mettez l'appareil hors tension avant de remplacer les filtre à air.
- Lors de l'installation des filtre à air, assurez-vous que le projecteur est stable et qu'il fonctionne dans un environnement sûr, même en cas de chute d'un filtre à air.
- Ne faites pas fonctionner le projecteur sans filtre. La poussière pourrait s'accumuler sur les éléments optiques et dégrader la qualité de l'image.
- Ne placez rien dans les ouvertures d'air. Cela pourrait causer des anomalies de fonctionnement du projecteur.

- Le filtre à air doit être remplacé même si l'appareil n'est pas utilisé.
- Après avoir remplacé le filtre à air, réinitialiser le compteur du filtre. Sinon, le projecteur peut s'éteindre par sécurité.

Remplacement

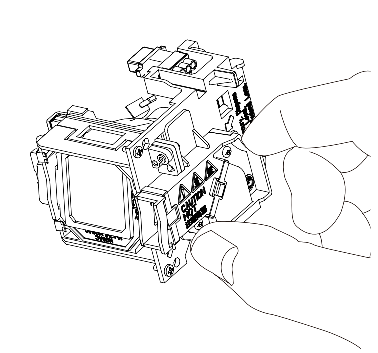
Lampe

La lampe est un composant consommable. Vous pouvez connaître sa durée totale d’utilisation en utilisant Lamp runtime (Durée lampe) du menu Information en page 60.
Il est recommandé de faire appel à un technicien autorisé pour remplacer la lampe. Contactez votre revendeur.
Consultez votre fournisseur pour acheter une lampe de rechange (ET-LAC100).

MISE EN GARDE :

■ **Ne remplacez pas la lampe lorsqu’elle est chaude. (Attendez au moins 1 Heure après l’utilisation.)**
L’intérieur du couvercle peut devenir très chaud, veillez à éviter les brûlures.

Remarques sur le remplacement de la lampe



- La source lumineuse de la lampe est composée de verre et peut exploser si vous la cognez contre une surface dure ou si vous la laissez tomber. Manipulez-la avec soin.
- Un tournevis cruciforme Phillips est nécessaire pour remplacer la lampe.
- Lors du remplacement de la lampe, veillez à la tenir par la poignée.
- Si vous remplacez la lampe parce qu'elle ne s'allume plus, il se peut que la lampe soit cassée. Si vous remplacez la lampe d'un projecteur accroché au plafond, envisagez toujours la possibilité que la lampe soit brisée et tenez vous sur le côté du couvercle de la lampe, jamais en-dessous. Ouvrez le couvercle de la lampe avec précaution. Des petits morceaux de verre peuvent tomber lors de l'ouverture du couvercle. Si des morceaux de verre tombent dans vos yeux ou votre bouche, consultez immédiatement un médecin.
- La lampe contient du mercure. Demandez à votre mairie ou à votre revendeur la bonne procédure pour mettre au rebut les lampes usagées.

Attention

- N’utilisez pas de lampe non recommandée.
- Les références des accessoires et des composants vendus séparément sont susceptibles d'être modifiés sans préavis.

Délai de remplacement de la lampe

L’unité de lampe est un composant consommable. La luminosité diminue en fonction de la durée d’utilisation. Par conséquent, un remplacement régulier de l’unité de la lampe est nécessaire.
Lorsque la durée de vie de la lampe de ce projecteur arrive à son terme, l'icône de remplacement de la lampe apparaît à l'écran et le voyant <LAMP> s'allume en jaune. Remplacez immédiatement la lampe par une neuve.

Durée de la lampe	Sur l'écran Icône de remplacement de la lampe	Voyant LAMP
Plus de 2 000 heures	Le message est affiché pendant 4 secondes. Une pression sur une touche quelconque au cours des 4 secondes fait disparaître le message.	S’allume jaune (même en mode veille).

* 2 000 heures d’utilisation est une estimation approximative, mais ce n’est pas une garantie. La durée de la lampe varie en fonction du réglage du menu « Puissance de la lampe ».

Remarque

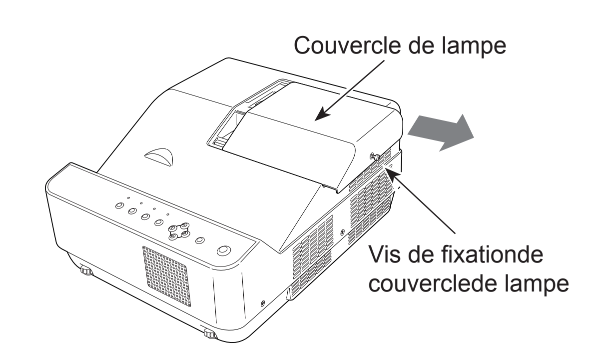
- L'icône de remplacement de la lampe n'apparaît pas si la fonction [Affichage] est réglée sur [Off] (➡ page 54) ou pendant un «Arrêt sur image» (➡ page 34) ou une «Coupure du son» (➡ page 35).

■ Remplacement de la lampe

MISE EN GARDE :

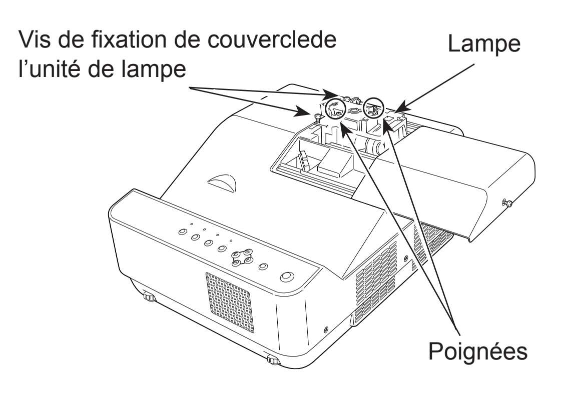
- Lorsque le projecteur est suspendu à un plafond, ne travaillez pas avec le visage près du projecteur.
- Installez la lampe et son couvercle de manière sûre.
- En cas de difficultés pour installer la lampe, retirez-la puis réessayez. Si vous forcez pour installer la lampe, son connecteur peut être endommagé.

1) Coupez l’alimentation en suivant la procédure indiquée dans « Arrêt du projecteur » (➡ page 30). Débranchez le cordon d’alimentation secteur. Attendez au moins 1 Heure et veillez à ce que la lampe et ses alentours soient froids.



2) Utilisez un tournevis Phillips pour dévisser la vis de fixation du couvercle de la lampe puis retirez le couvercle de la lampe.

- Retirez le couvercle de la lampe en le tirant lentement dans le sens de la flèche.



3) Utilisez un tournevis cruciforme Phillips pour dévisser les deux vis de fixation de la lampe jusqu’à ce qu’elles tournent librement. Tenez la lampe usée par ses poignées, puis sortez-la doucement du projecteur.

4) Insérez la nouvelle lampe dans le bon sens. Serrez fermement les deux vis de fixation de la lampe avec un tournevis cruciforme Phillips.

5) Installez le couvercle de la lampe, puis serrez fermement ses deux vis de fixation à l’aide d’un tournevis cruciforme Phillips.

- Attachez le couvercle de la lampe en le poussant lentement dans le sens inverse de la flèche.

■ Remise à zéro du compteur de la lampe

N’oubliez pas de remettre à zéro le [Durée de vie de la lampe] après le remplacement de la lampe (➡ page 58 **« Remise à zéro du compteur de la lampe »**).

Dépannage

Veuillez vérifier les points suivants. Pour plus de détails, consultez les pages correspondantes.

Problème	Cause	Pages de référence
Impossible d'allumer l'appareil.	● Il est possible que le cordon d'alimentation ne soit pas branché. ● Aucune alimentation électrique à la prise. ● Le disjoncteur a sauté. ● Est-ce que voyant <LAMP>, voyant <ON(G)/STANDBY(R)> ou voyant <WARNING> sont allumés ou clignotent ? ● Le couvercle de la lampe n'est pas correctement installé.	— — — 27, 61 65
Aucune image n'apparaît.	● La source d'entrée du signal vidéo n'est peut-être pas connectée correctement à la prise correspondante. ● Le réglage de sélection d'entrée est peut-être incorrect. ● Le réglage de [Luminosité] est peut-être au minimum. ● La source d'entrée branchée au projecteur a peut-être un problème. ● La fonction [Arret temporaire av] est peut-être active.	25 33 46 — 35
L'image est floue.	● La mise au point de l'objectif n'est pas réglée correctement. ● Le projecteur n'est pas placé à une distance correcte de l'écran. ● La fenêtre de projection est peut-être sale. ● Le projecteur est trop incliné.	31 22 14 —
La couleur est pâle ou grisâtre.	● Les réglages de [Couleur] et de [Teinte] sont incorrects. ● La source d'entrée branchée au projecteur n'est pas réglée correctement. ● Le câble RGB est endommagé.	46 — —
Aucun son n'est produit par le haut-parleur interne	● Les prises d'entrée peuvent être mal connectées. ● Le volume peut être réglé au minimum. ● La fonction [Arret temporaire av] peut être active. ● Lorsque la sortie AUDIO OUT est branchée, le haut-parleur intégré au projecteur est désactivé. ● La fonction [Supp. son] peut être active.	25 35, 52 35 19 36, 52
La télécommande ne fonctionne pas.	● Les piles sont épuisées. ● Les piles ne sont pas insérées correctement. ● Le récepteur du signal de télécommande du projecteur peut être masqué. ● La télécommande est hors de la plage de fonctionnement. ● Une lumière forte, par exemple fluorescente, éclaire le récepteur du signal. ● Différents codes sont réglés sur le projecteur et sur la télécommande.	— 20 17 17 17 57
Les touches de commande du projecteur ne fonctionnent pas.	● Le panneau de commande est désactivé par la fonction [Verrouillage] sous [Sécurité] dans la section [Réglages].	57
L'image n'est pas projetée correctement.	● Il y a peut-être un problème avec le magnétoscope ou une autre source du signal. ● Le signal envoyé au projecteur n'est pas compatible.	— 73-76
L'image de l'ordinateur n'apparaît pas.	● Le câble est peut-être plus long que le câble en option. ● La sortie vidéo externe de l'ordinateur portable peut ne pas être réglée correctement.	— —

Problème	Cause	Pages de référence
Une image en provenance d'un dispositif HDMI ne s'affiche pas ou l'image est instable.	● Le câble HDMI est-il fermement connecté ? ● Éteignez l'alimentation du projecteur et les appareils connectés. Puis rallumez le projecteur et les appareils connectés. ● Un câble de signal incompatible est connecté ?	25 — 73-76
Aucun son n'est produit par un dispositif HDMI.	● Réglez le canal audio de l'appareil connecté sur PCM linéaire. ● Si aucun signal audio n'est émis avec la connexion par câble HDMI, branchez le câble audio sur la prise COMPUTER 1/COMPONENT AUDIO IN et réglez sur « Ordinateur 1 » dans « Son » du menu « Réglages ».	— 55
L'image est déformée ou répétée.	● Vérifiez les menus [Ajust. ordin.] ou [Écran] et réglez-les.	42, 49
Le point d'exclamation ! apparaît à l'écran.	● Votre opération est incorrecte. Corrigez-la.	—
Le contenu 3D apparaît en 2D.	● Les lunettes ou le projecteur sont réglés en mode 2D.	32
L'image 3D est inversée. (l'image 3D n'est pas bonne.)	● Le mode 3D est déphasé. (Les données des yeux droits et gauches sont inversées.)	32
Les images des lunettes scintillent.	● Sortie de la zone de visionnement recommandée pour les lunettes.	32
Les lunettes ne s'allument pas.	● La batterie des lunettes est déchargée. ● Le projecteur n'est pas réglé en mode 3D.	32

Remarque

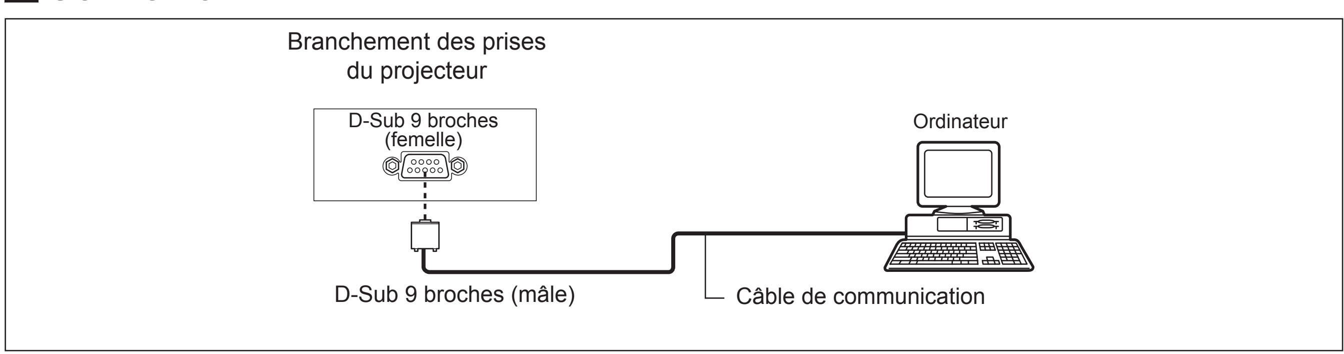
- Si un problème persiste après avoir vérifié le contenu du tableau, veuillez consulter votre revendeur.

Informations techniques

Prise série

Le connecteur série qui se trouve sur le panneau des connecteurs du projecteur est conforme aux spécifications de l'interface RS-232C, de sorte que le projecteur puisse être commandé par un ordinateur personnel branché à ce connecteur.

Connexion



Affectation des broches et noms des signaux

D-Sub 9 broches (femelle) Vue extérieure	N° de broche	Nom du signal	Sommaire
⑥ → ⑨ / ① → ⑤	①	—	NC
	②	TXD	Données transmises
	③	RXD	Données reçues
	④	—	NC
	⑤	GND	Masse
	⑥	—	NC
	⑦	CTS	Connexion interne
	⑧	RTS	
	⑨	—	NC

Paramètres de communication

Niveau de signal	Compatible RS-232C
Méthode de synchronisation	Asynchrone
Débit en bauds	19 200 bps
Parité	Sans

Longueur de caractère	8 bits
Bit d'arrêt	1 bit
Paramètre X	Sans
Paramètre S	Sans

Spécifications du câble

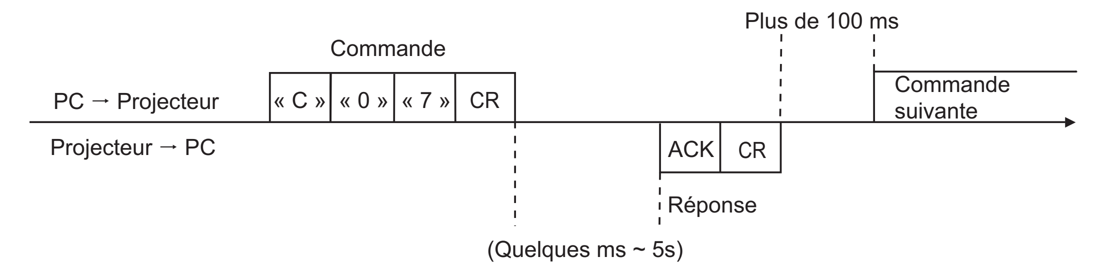
[Connexion à un ordinateur]

Projecteur			Ordinateur (Spécifications DTE)
1	NC	NC	1
2			2
3			3
4	NC	NC	4
5			5
6	NC	NC	6
7			7
8			8
9	NC	NC	9

Commande d'exécution fonctionnelle

Format

La commande de pilotage du projecteur est définie sous la forme d'une seule ligne de commande qui commence par « C » et se termine par un retour chariot.



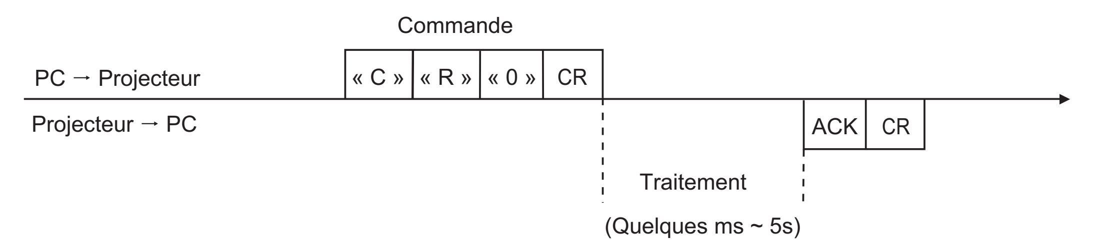
Commande	Fonction
C00	Allume le projecteur
C01	Eteint le projecteur (immédiatement éteint)
C02	Eteint le projecteur
C04	Sélectionner HDMI
C05	Sélectionne Ordinateur 1
C06	Sélectionne Ordinateur 2
C07	Sélectionner vidéo
C09	Volume +
C0A	Volume -
C0B	Active la coupure du son
C0C	Désactive la coupure du son
C0D	Active la coupure de la vidéo
C0E	Désactive la coupure de la vidéo
C0F	écran à dimension normale
C10	Taille large d'écran
C1C	Active le menu
C1D	Désactive le menu
C20	Luminosité +
C21	Luminosité -
C28	Démarrage rapide ACTIF

Commande	Fonction
C29	Démarrage rapide INACTIF
C30	D.ZOOM +
C31	D.ZOOM -
C34	Sélectionner S-vidéo
C3A	Pointeur à droite
C3B	Pointeur à gauche
C3C	Pointeur en haut
C3D	Pointeur en bas
C3F	Entrée
C43	Figer ON
C44	Figer OFF
C46	Zoom -
C47	Zoom +
C50	Sélectionner RGB Ordinateur 1
C51	Sélectionner SCART Ordinateur 1
C54	Sélectionner Component Ordinateur 1
C89	Réglage PC auto.
C8E	Trapèze vers le haut
C8F	Trapèze vers le bas

Commande de lecture du statut

Format

La commande de pilotage du projecteur est définie sous la forme d'une seule ligne de commande qui commence par « CR » et se termine par un retour chariot.



Commande	Fonction	Message renvoyé par le projecteur	Etat du projecteur
CR0	Lecture de l'état	00	Allumé
		80	Mode veille
		40	Compte à rebours
		20	Refroidissement
		10	Anomalie de l'alimentation
		28	Anomalie de refroidissement
		24	Refroidissement en mode Extinction automatique
		04	Mode Extinction automatique après refroidissement
		21	Refroidissement après l'extinction du projecteur lorsque les lampes sont éteintes.
		81	Mode veille après refroidissement lorsque les lampes sont éteintes.
CR6	Lecture de la température	%1 %2 %3	%1 = Température du capteur 1 (˚C) %2 = Température du capteur 2 (˚C) %3 = Température du capteur 3 (˚C) (ex.) %1 = 12,3˚C, %2 = 23,4˚C, %3 = 34,5˚C --> Le projecteur affiche « 12.3 23.4 34.5 » (Pour chaque capteur, deux chiffres et une décimale s'affichent avec un espace entre chaque température.)
		?	Echec de communication

Autres prises

Affectations des broches et noms des signaux de la prise <S-VIDEO IN>

Vue extérieure	N° de broche	Noms des signaux
	①	GND (signal de luminance)
	②	GND (signal des couleurs)
	③	Signal de luminance
	④	Signal des couleurs

Affectations des broches et noms des signaux de la prise <COMPUTER 1 IN/COMPONENT IN>

Vue extérieure	N° de broche	Noms des signaux
	①	R/P_R
	②	G/G · SYNC/Y
	③	B/P_B
	⑨	+ 5V
	⑫	Données DDC
	⑬	HD/SYNC
	⑭	VD
	⑮	Horloge DDC

④ : Non affecté
⑤ - ⑧, ⑩, ⑪ : Broches de masse

Affectations des broches et noms des signaux de la prise <COMPUTER 2 IN/MONITOR OUT>

Vue extérieure	N° de broche	Noms des signaux
	①	R
	②	G
	③	B
	⑬	HD/SYNC
	⑭	VD

④, ⑨, ⑪, ⑫, ⑮ : Non affecté
⑤ - ⑧, ⑩ : Broches de masse

Annexe

Affectations des broches et noms des signaux de la prise <HDMI>

Vue extérieure

Broches à numéros pairs ② à ⑱

② → ⑱

① → ⑲

Broches à numéros impairs ① à ⑲

N° de broche	Noms des signaux	N° de broche	Noms des signaux
①	Données T.M.D.S 2+	⑪	Blindage horloge T.M.D.S
②	Blindage données T.M.D.S 2	⑫	Horloge T.M.D.S −
③	Données T.M.D.S 2−	⑬	CEC
④	Données T.M.D.S 1+	⑭	—
⑤	Blindage données T.M.D.S 1	⑮	SCL
⑥	Données T.M.D.S 1−	⑯	SDA
⑦	Données T.M.D.S 0+	⑰	DDC/CEC GND
⑧	Blindage données T.M.D.S 0	⑱	+5V
⑨	Données T.M.D.S 0−	⑲	Détection de connexion à chaud
⑩	Horloge T.M.D.S +		

Affectations des broches et noms des signaux de la prise <3D SYNC OUT>

Vue extérieure

③

② ①

N° de broche	Noms des signaux
①	+5VDC
②	Masse
③	Synchro stéréo

Liste des signaux compatibles

Le tableau suivant indique les types de signaux compatibles avec les projecteurs.
Format : V = VIDEO, S = S-VIDEO, C = COMPUTER, Y = YP_BP_R, H = HDMI

Mode	Résolution d'affichage *1 (points)	Fréquence de balayage		Fréquence d'horloge des points (MHz)	Qualité d'image *2		PnP*3	Affichage 3D	Format
		H (kHz)	V (hz)		PT-CW230U	PT-CX200U			
NTSC/NTSC 4.43/PAL-M	720 x 480	15,7	59,9	--	A	A		○	V/S
PAL/PAL-N/SECAM	720 x 576	15,6	60,0	--	A	A		○	V/S
480p	720 x 480	31,469	59,94	25,20	A	A		○	C/Y
480i	720 x 480	15,734	60,00	12,273	A	A		○	
576p	720 x 576	31,25	50,00	29,50	A	A		○	
576i	720 x 576	15,625	50,00	14,75	A	A		○	
720p	1 280 x 720	37,50	50,00	74,25	AA	A		○	
		45,00	60,00	74,25	AA	A		○	
1 080i	1 920 x 1 080i	28,125	50,00	74,25	A	A		○	
		33,75	60,00	74,25	A	A		○	
1 080p	1 920 x 1 080	33,750	30,000	74,25	A	A			
		28,125	25,000	74,25	A	A			
		27,000	24,000	74,25	A	A			
		67,500	60,000	148,50	A	A			
		56,250	50,000	148,50	A	A			
VGA	640 x 480	31,47	59,88	25,149	A	A	○	○	C
		37,86	74,38	31,50	A	A			
		37,86	72,81	31,50	A	A	○		
		37,50	75,00	31,50	A	A	○		
		43,269	85,00	36,00	A	A			
	640 x 400	31,47	70,09	25,175	A	A			
	720 x 400	31,47	70,09	28,322	A	A			
SVGA	800 x 600	35,156	56,25	36,00	A	A	○	○	
		37,88	60,32	40,00	A	A	○	○	
		46,875	75,00	49,50	A	A	○		
		53,674	85,06	56,25	A	A			
		48,08	72,19	50,00	A	A	○		
		37,90	61,03	40,02	A	A		○	
		34,50	55,38	36,432	A	A		○	
		38,00	60,51	40,128	A	A		○	
		38,60	60,31	38,60	A	A		○	
		32,70	51,09	32,70	A	A		○	
		76,302	119,972	73,250	A	A		○	
MAC	1 280 x 1 024	80,00	75,08	135,20	A	A			
MAC 13	640 x 480	35,00	66,67	30,24	A	A			
MAC LC13	640 x 480	34,97	66,60	31,33	A	A			
MAC 16	832 x 624	49,72	74,55	57,283	A	A			
MAC 19	1 024 x 768	60,24	75,08	80,01	A	A			
MAC 21	1 152 x 870	68,68	75,06	100,00	A	A			

*1 : Le « i » derrière la valeur de résolution indique un signal entrelacé.
*2 : La qualité d'image est indiquée par les symboles suivants.
AA : Permet d'obtenir la meilleure qualité d'image.
A : Les signaux sont convertis par le circuit de traitement d'image.
*3 : Le signal identifié par un cercle (O) peut être appliqué par un appareil prêt à l'emploi (plug-and-play)

Mode	Résolution d'affichage *1 (points)	Fréquence de balayage		Fréquence d'horloge des points (MHz)	Qualité d'image *2		PnP*3	Affichage 3D	Format
		H (kHz)	V (hz)		PT-CW230U	PT-CX200U			
XGA	1 024 x 768	48,360	60,000	65,000	A	AA	○	○	
		68,677	84,977	94,504	A	AA			
		60,023	75,030	78,750	A	AA	○		
		56,476	70,070	75,000	A	AA	○		
		60,31	74,92	79,252	A	AA			
		48,50	60,02	65,179	A	AA		○	
		44,00	54,58	59,129	A	AA		○	
		63,48	79,35	83,41	A	AA			
		62,04	77,07	84,375	A	AA			
		61,00	75,70	81,00	A	AA			
		46,90	58,20	63,03	A	AA		○	
		47,00	58,30	61,664	A	AA		○	
		58,03	72,00	74,745	A	AA			
		97,551	119,989	115,500	A	AA		○	
SXGA	1 152 x 864	64,20	70,40	94,560	A	A			
	1 152 x 900	61,20	65,20	92,00	A	A			
		71,40	75,60	105,10	A	A			
		61,85	66,00	94,50	A	A			
	1 280 x 960	60,00	60,00	108,00	A	A		○	C
		63,90	60,00	107,35	A	A		○	
		63,34	59,98	108,18	A	A		○	
		63,74	60,01	109,497	A	A		○	
		71,69	67,19	117,004	A	A			
		81,13	76,107	135,008	A	A			
		63,98	60,02	108,00	A	A		○	
		79,976	75,025	135,00	A	A			
		63,37	60,01	111,520	A	A		○	
		76,97	72,00	130,08	A	A			
		63,79	60,18	108,19	A	A		○	
		91,146	85,024	157,5	A	A			
SXGA+	1 400 x 1 050	63,970	60,190	107,990	A	A		○	
		65,350	60,120	122,850	A	A		○	
		65,120	59,900	122,430	A	A		○	
		64,030	60,010	108,160	A	A		○	
		62,500	58,600	108,000	A	A		○	
		64,744	59,948	101,000	A	A		○	
		65,317	59,978	121,750	A	A		○	

*1 : Le « i » derrière la valeur de résolution indique un signal entrelacé.
*2 : La qualité d'image est indiquée par les symboles suivants.
AA : Permet d'obtenir la meilleure qualité d'image.
A : Les signaux sont convertis par le circuit de traitement d'image.
*3 : Le signal identifié par un cercle (O) peut être appliqué par un appareil prêt à l'emploi (plug-and-play).

Mode	Résolution d'affichage *1 (points)	Fréquence de balayage		Fréquence d'horloge des points (MHz)	Qualité d'image *2		PnP*3	Affichage 3D	Format
		H (kHz)	V (hz)		PT-CW230U	PT-CX200U			
UXGA	1 600 x 1 200	75,00	60,00	162,00	A	A		○	C
		81,25	65,00	175,50	A	A			
		87,5	70,00	189,00	A	A			
		93,75	75,00	202,50	A	A			
		106,250	85,000	229,500	A	A			
WXGA	1 280 x 768	47,776	59,870	79,500	AA	A		○	
		60,289	74,893	102,250	AA	A			
		68,633	84,837	117,500	AA	A			
		97,396	119,798	140,250	AA	A		○	
	1 280 x 800	49,600	60,050	79,360	AA	A		○	
		41,200	50,000	68,557	AA	A		○	
		49,702	59,810	83,500	AA	A	○	○	
		101,563	119,909	146,250	AA	A		○	
	1 360 x 768	97,533	119,967	148,250	A	A		○	
	1 376 x 768	48,360	60,000	86,670	A	A		○	
WSXGA+1	1 680 x 1 050	65,290	59,954	146,250	A	A			
WXGA+1	1 440 x 900	55,935	59,887	106,500	A	A		○	
WUXGA	1 920 x 1 200	74,556	59,885	193,250	A	A			
		74,038	59,950	154,000	A	A		○	
D-480i	720 x 480i	15,734	59,940	-	A	A		○	H
		31,469	119,880	-	A	A		○	
D-576i	720 x 576i	15,625	50,000	-	A	A		○	
		31,250	100,000	-	A	A		○	
D-480p	720 x 480	31,469	59,940	27,000	A	A	○	○	
		62,937	119,880	54,000	A	A		○	
D-576p	720 x 576	31,250	50,000	27,000	A	A	○	○	
		62,500	100,000	54,000	A	A		○	
D-720p	1 280 x 720	37,500	50,000	74,250	AA	A	○	○	
		45,000	60,000	74,250	AA	A	○	○	
		75,000	100,000	148,500	AA	A		○	
		90,000	120,000	148,500	AA	A		○	
D-1 080i	1 920 x 1 080i	28,125	50,000	74,250	A	A	○	○	
		33,750	60,000	74,250	A	A	○	○	
		56,250	100,000	148,500	A	A		○	
		67,500	120,000	148,500	A	A		○	
D-1 080p	1 920 x 1 080	33,750	30,000	74,250	A	A			
		28,125	25,000	74,250	A	A			
		27,000	24,000	74,250	A	A			
		67,500	60,000	148,500	A	A			
		56,250	50,000	148,500	A	A			

*1 : Le « i » derrière la valeur de résolution indique un signal entrelacé.
*2 : La qualité d'image est indiquée par les symboles suivants.
AA : Permet d'obtenir la meilleure qualité d'image.
A : Les signaux sont convertis par le circuit de traitement d'image.
*3 : Le signal identifié par un cercle (O) peut être appliqué par un appareil prêt à l'emploi (plug-and-play)

Mode	Résolution d'affichage *1 (points)	Fréquence de balayage		Fréquence d’horloge des points (MHz)	Qualité d'image *2		PnP*3	Affichage 3D	Format
		H (kHz)	V (hz)		PT-CW230U	PT-CX200U			
D-VGA	640 x 480	31,469	59,940	25,175	A	A	○	○	H
D-SVGA	800 x 600	37,879	60,320	40,000	A	A	○	○	
		76,302	119,972	73,250	A	A		○	
D-XGA	1 024 x 768	43,363	60,000	65,000	A	AA	○	○	
		97,551	119,989	115,500	A	AA		○	
D-SXGA	1 280 x 1 024	63,980	60,020	108,000	A	A		○	
		60,276	58,069	93,067	A	A			
D-SXGA+	1 400 x 1 050	65,350	60,120	122,850	A	A			
		65,120	59,900	122,430	A	A			
		62,500	58,600	108,000	A	A		○	
		64,744	59,948	101,000	A	A		○	
		65,317	59,978	121,750	A	A		○	
D-WXGA	1 360 x 768	97,533	119,967	148,250	A	A		○	
	1 376 x 768	48,360	60,00	86,670	A	A		○	
	1 280 x 768	47,776	59,870	79,500	AA	A		○	
		60,289	74,893	102,250	AA	A			
		68,633	84,837	117,500	AA	A			
		97,396	119,798	140,250	AA	A		○	
	1 280 x 800	49,600	60,050	79,360	AA	A		○	
		41,200	50,000	68,557	AA	A		○	
		49,702	59,810	83,500	AA	A		○	
		101,563	119,909	146,250	AA	A		○	
D-WXGA+	1 440 x 900	55,935	59,887	106,500	A	A		○	
D-WSXGA+	1 680 x 1 050	65,290	59,954	146,250	A	A			

*1 : Le « i » derrière la valeur de résolution indique un signal entrelacé.
*2 : La qualité d’image est indiquée par les symboles suivants.
AA : Permet d’obtenir la meilleure qualité d’image.
A : Les signaux sont convertis par le circuit de traitement d’image.
*3 : Le signal identifié par un cercle (O) peut être appliqué par un appareil prêt à l'emploi (plug-and-play).

Remarque

- Le numéro de points affichés est 1 280 x 800 pour le PT-CW230U et 1 024 x 768 pour le PT-CX200U. Un signal avec une résolution différente sera projeté après conversion de la résolution pour l’adapter à l'affichage du projecteur.
- Lorsque les signaux entrelacés sont connectés, l’image projetée peut osciller.

Spécifications

N° de modèle		PT-CW230U	PT-CX200U
Alimentation électrique		AC100 V - 240 V 50 Hz/60 Hz	
Consommation électrique		100 V - 240 V 4,5 A - 2,2 A , 350 W	
		Quand [Mode veille] de [Réglages] est réglé sur [ECO] : 0,45W	
		Quand [Mode veille] de [Réglages] est réglé sur [Réseau] : 11,0 W	
Puce DLP	Taille	0,65" (format 16 : 10)	0,55" (format 4 : 3)
	Système d'affichage	Puce DLP d'une unité, type de DLP	
	Nombre de pixels	1 024 000 pixels (1 280 x 800 points)	786 432 pixels (1 024 x 768 points)
Objectif		Mise au point manuelle F 2,5 f 4,83 mm	
Source lumineuse		Lampe UHM 275 W	
Émission lumineuse *1		2 500 lm	2 000 lm
Fréquence de balayage applicable *2	Pour des signaux RGB	Horizontal 15 kHz à 93 kHz, Vertical 50 Hz à 120 Hz	
		Fréquence de l'horloge des points : 150 MHz ou moins	
	Pour le signal YP_BP_R signal	[525i(480i)] Horizontale 15,75 kHz, Verticale 60 Hz [525p(480p)] Horizontale 31,5 kHz, Verticale 60 Hz [750(720)/60p] Horizontale 45 kHz, Verticale 60 Hz [1 125(1 080)/60i] Horizontale 33,75 kHz, Verticale 60 Hz [625i(576i)] Horizontale 15,63 kHz, Verticale 50 Hz [625p(576p)] Horizontale 31,25 kHz, Verticale 50 Hz [750(720)/50p] Horizontale 37,5 kHz, Verticale 50 Hz [1 125(1 080)50i] Horizontale 28,13 kHz, Verticale 50 Hz ● Les prises HD/SYNC et V ne sont pas conformes avec la SYNC composite à 3 valeurs	
	Pour les signaux vidéo (y compris S-vidéo)	Horizontale 15,75 kHz/15,63 kHz, Verticale 50 Hz/60 Hz	
	Pour le signal HDMI	525p(480p), 625p(576p), 750(720)/60p, 750(720)/50p, 1 125(1 080)/60p, 1 125(1 080)/50p, 1 125(1 080)/60i, 1 125(1 080)/50i ● Résolution affichable : VGA à WSXGA+ (non entrelacé) ● Fréquence de l'horloge des points : jusqu'à 150 MHz	
Système de couleurs		7 (NTSC, NTSC4.43, PAL, PAL-N, PAL-M, SECAM, PAL60)	
Taille de la projection		1,524 m - 2,794 m (60 - 110 pouces)	1,397 m - 2,286 m (55 - 90 pouces)
Format d'image de l'écran		16 : 10	4 : 3
Type de projection		Plafond/sol, avant/arrière, verticale vers le haut/vers le bas	
Haut-parleur		1 (3,7 cm rond)	
Sortie de volume maximale utilisable		10 W	
Taux de contraste *1		2 000 : 1 (tout blanc/tout noir)	

*1 : Les mesures, les conditions de mesure et la méthode de notation sont conformes aux normes internationales ISO21118.

*2 : Pour plus d'informations sur les signaux vidéo pouvant être projetés par ce projecteur, consultez la « Liste des signaux compatibles ». (➡ page 73-76)

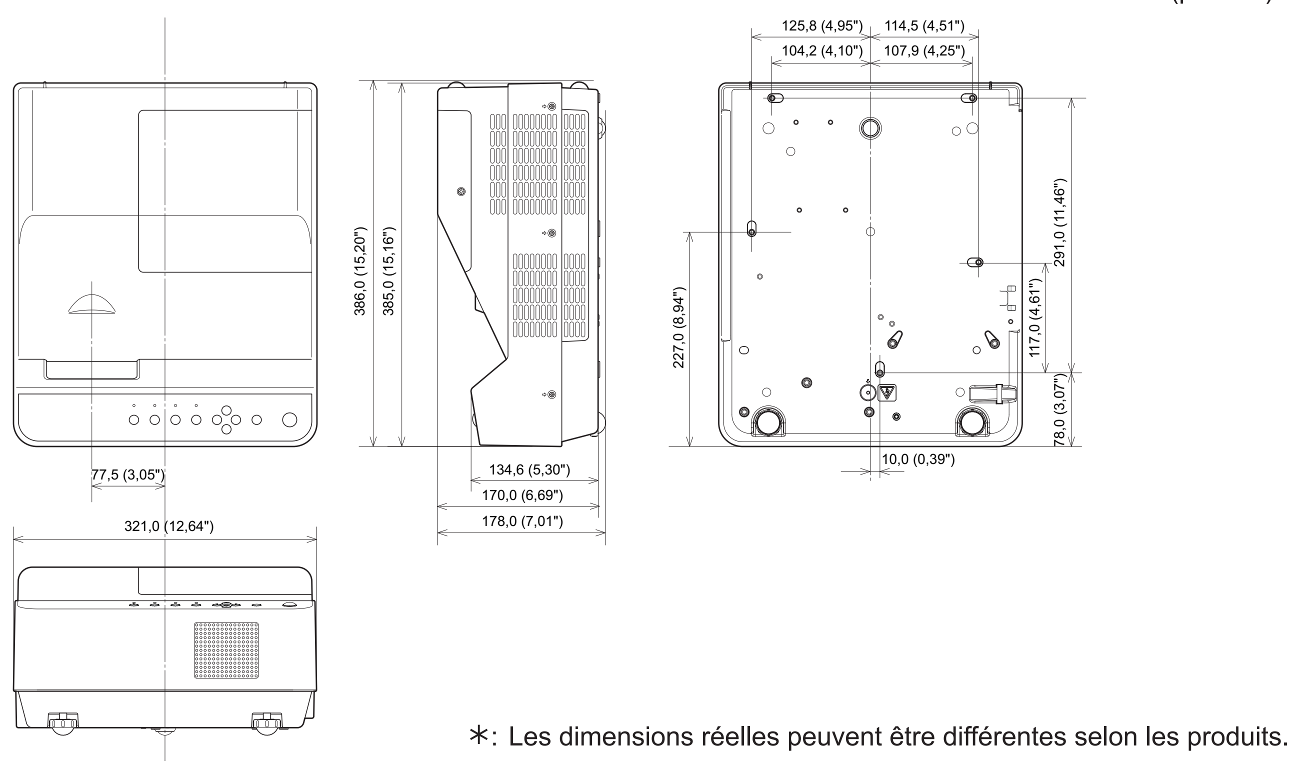
N° de modèle		PT-CW230U	PT-CX200U
Prises	COMPUTER 1 IN/ COMPONENT IN	1 (D-sub 15 broches femelle) [Signal RGB] 0,7 V [p-p] 75 Ω (Quand G-SYNC : 1,0 [p-p] 75 Ω TTL HD/SYNC haute impédance, compatible avec polarité négative/positive automatique TTL VD haute impédance, compatible avec polarité négative/positive automatique [Signal YP_BP_R] Y: 1,0 V [p-p] signal de synchronisation inclus, P_BP_R : 0,7 V [p-p] 75 Ω	
	COMPUTER 2 IN/ MONITOR OUT	[Signal RGB] 0,7 V [p-p] 75 Ω (Quand G-SYNC : 1,0 [p-p] 75 Ω TTL HD/SYNC haute impédance, compatible avec polarité négative/positive automatique TTL VD haute impédance, compatible avec polarité négative/positive automatique	
	VIDEO IN	1 (connecteur RCA jack 1,0 V [p-p] 75 Ω)	
	S-VIDEO IN	1 (Mini DIN 4 broches, Y 1,0 V [p-p], C 0,286 V [p-p] 75 Ω, compatible signal S1)	
	HDMI IN	1 (HDMI 19 broches, HDCP et couleur profonde compatibles)	
	AUDIO IN	2 (jack M3 mini stéréo, 0,5 V [rms], impédance entrée 22 kΩ et plus) 1 (connecteur RCA jack x 2 (L-R), 0,5 V [rms], impédance entrée 22 kΩ et plus)	
	AUDIO OUT	1 (jack M3 mini stéréo, compatible sortie de moniteur stéréo, variable 0 V [rms] à 2,0 V [rms], impédance sortie 2,2 kΩ et moins)	
	SERIAL IN	1 (D-sub 9 broches, compatible RS-232C, pour utilisation de commande ordinateur	
	LAN	1 (pour connexion RJ-45 au réseau, compatible PJLink)	
Longueur du câble d'alimentation		3,0 m	
Boîtier		Plastique moulé	
Dimensions		Largeur : 321 mm Hauteur : 170 mm {178 mm (avec pieds réglables avant rétractés)} Profondeur : 385 mm {386 mm (hors saillies)}	
Poids		Environ 6,2 kg *3	
Conditions de fonctionnement		Température ambiante de fonctionnement : 0 °C à 40 °C Humidité ambiante de fonctionnement : 20 % à 80 % (sans condensation)	
Télécommande	Alimentation électrique	3 V CC (pile (AAA/R03 ou AAA/LR03) x 2)	
	Portée d'utilisation	Environ 5 m (utilisé directement sur le récepteur)	
	Poids	67 g (piles comprises)	
	Dimensions	Largeur : 52 mm, longueur : 110 mm, Hauteur : 18 mm	

*3 : C'est une valeur moyenne. Elle peut différer d'un produit à l'autre.

- Les références des accessoires et des composants vendus séparément sont susceptibles d'être modifiés sans préavis.

Dimensions

<Unité : mm (pouces)>



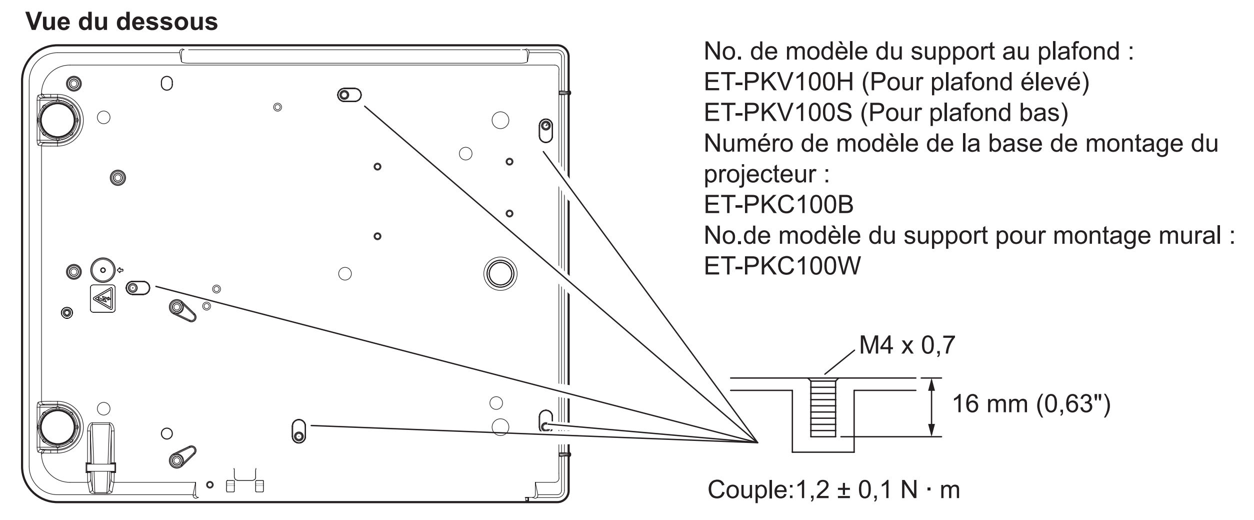
*: Les dimensions réelles peuvent être différentes selon les produits.

Protections de la suspension au plafond

- Toute installation de la suspension au plafond doit être effectuée uniquement par un technicien qualifié.
- Même si cela se passe en cours de période de garantie, le fabricant n'est pas responsable des dangers ou dommages découlant de l'utilisation d'une suspension au plafond non achetée auprès d'un distributeur agréé ou des conditions ambiantes.
- Retirez rapidement toute suspension au plafond non utilisée.
- Veillez à utiliser un tournevis dynamométrique et n'utilisez pas de tournevis électrique ou de tournevis à frapper.
- Pour plus de détails, voir le « Manuel de montage » fourni avec la suspension.
- Les numéros de modèle des accessoires et des pièces détachées vendues séparément sont sujets à changement sans préavis.
- Assurez-vous que les vis du kit de support de plafond ne peuvent pas être en contact avec les pièces métalliques (liteau, panneau ou câble) du panneau du plafond. Un incendie pourrait se déclarer dans le cas contraire.

Vue du dessous

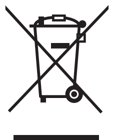
No. de modèle du support au plafond :
ET-PKV100H (Pour plafond élevé)
ET-PKV100S (Pour plafond bas)
Numéro de modèle de la base de montage du projecteur :
ET-PKC100B
No.de modèle du support pour montage mural :
ET-PKC100W



Annexe

Index

Information relative à l’élimination des déchets dans les pays extérieurs à l’Union européenne





Ce pictogramme n’est valide qu’à l’intérieur de l’Union européenne.
Pour connaître la procédure applicable dans les pays hors Union Européenne, veuillez vous renseigner auprès des autorités locales compétentes ou de votre distributeur.

Panasonic Corporation

Web Site : http://panasonic.net/avc/projector/

Panasonic Systems Communications Company of North America
One Panasonic Way 2F-13, Secaucus, NJ 07094
TEL: (877) 803 - 8492

Panasonic Canada Inc.
5770 Ambler Drive, Mississauga, Ontario L4W 2T3
TEL: (905) 624 - 5010

M0312LH1062 -ST